

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4621856号
(P4621856)

(45) 発行日 平成23年1月26日 (2011. 1. 26)

(24) 登録日 平成22年11月12日 (2010. 11. 12)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 56 頁)

(21) 出願番号 特願2008-3047 (P2008-3047)
 (22) 出願日 平成20年1月10日 (2008. 1. 10)
 (62) 分割の表示 特願2007-127205 (P2007-127205)
 の分割
 原出願日 平成15年4月30日 (2003. 4. 30)
 (65) 公開番号 特開2008-93478 (P2008-93478A)
 (43) 公開日 平成20年4月24日 (2008. 4. 24)
 審査請求日 平成20年2月8日 (2008. 2. 8)

(73) 特許権者 000204262
 タイヨーエレクト株式会社
 愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地
 (74) 代理人 100101410
 弁理士 中村 武司
 (72) 発明者 佐藤 昭治
 愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
 イヨーエレクト株式会社内
 (72) 発明者 林 成人
 愛知県名古屋市西区見寄町 1 2 5 番地 タ
 イヨーエレクト株式会社内

審査官 ▲吉▼川 康史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

___ 所定の図柄を変動表示を経て停止表示させる可変表示手段と、
 前記可変表示手段に特定図柄が停止表示された場合に特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技実行手段の作動に起因して作動する可変入賞手段と、

前記可変入賞手段への遊技球の入賞に起因して所定数の賞球の払い出しを行う賞球払出手段と、

前記可変表示手段に前記特定図柄が停止表示される確率を変動させる確率変動手段と、
 を備える遊技機であって、

前記可変表示手段に前記特定図柄として第 1 の確率変動図柄が停止表示されると、前記特別遊技実行手段が、前記可変入賞手段を遊技球受入可能な開放状態に変化させることで前記賞球払出手段により前記賞球の払い出しが行われる可能性の高い第 1 の特別遊技を実行すると共に、該第 1 の特別遊技の終了後、前記確率変動手段が、前記可変表示手段に前記特定図柄が停止表示される確率を、次の特別遊技が生じるまでの間、通常の高確率から高確率に変動させ、

前記可変表示手段に前記特定図柄として第 2 の確率変動図柄が停止表示されると、前記特別遊技実行手段が、前記可変入賞手段を遊技球受入可能であるものの前記第 1 の特別遊技に比べて受入可能性が低い開放状態に変化させることで前記賞球払出手段により前記賞球の払い出しが行われる可能性の低い第 2 の特別遊技を実行すると共に、該第 2 の特別遊

10

20

技の終了後、前記確率変動手段が、前記可変表示手段に前記特定図柄が停止表示される確率を、次の特別遊技が生じるまでの間、通常の高確率から高確率に変動させ、

前記可変表示手段に前記第 1 の確率変動図柄が停止表示されたことを契機に、前記確率変動手段が、前記可変表示手段に前記特定図柄が停止表示される確率を高確率に変動させた状態にあるときには、前記可変表示手段に前記第 2 の確率変動図柄が停止表示されないことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、いわゆるセブン機、羽根物、権利物又はアレンジボール等の弾球遊技機や、スロットマシン等のコイン式遊技機（回胴式遊技機）などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、弾球遊技機には、いわゆるセブン機、羽根物、権利物、あるいはアレンジボール等と呼ばれる種々のゲーム内容のものが普及している。このうち、セブン機は、可変表示手段に特定図柄（大当たり図柄）が停止表示された場合に、通常の高確率とは異なる「特別遊技状態」となるように構成されている。具体的には、可変表示手段にリーチ表示を経て特定図柄が停止表示されると（例えば、「7、7、7」等の特定のゾロ目で構成される大当たり図柄が表示されると）、特別遊技状態に移行し、可変入賞手段の大入賞口が開放されるように構成されている。この大入賞口は、所定個数の遊技球が入賞するか、所定時間が経過することにより一旦閉鎖されるが、上記開放中において大入賞口内に形成された特定領域を遊技球が通過していれば再び開放し、この開放及び閉鎖の動作を所定回数（例えば、最大16回）だけ繰り返すように構成されている。

【0003】

また、権利物やアレンジボール等の遊技機では、可変表示手段が特定のゾロ目表示状態となることによりチューリップ式電動役物等の可変入賞手段（特定入賞口）が所定時間開放し、この開放した特定入賞口内の特定領域を遊技球が通過することにより大当たり状態となる。そして大当たり状態になると、通常時には無効である入賞口等が、所定個数の遊技球が入賞するまで、あるいは所定ゲーム経過するまで有効となり、この有効となった入賞口に遊技球が入賞するとアタッカー等の役物が開放するように構成されている。

【0004】

このように、セブン機等では、所定のゾロ目条件が成立して特定入賞口が遊技者に有利な状態になると、遊技者は特定入賞口（この場合アタッカー）内の特定領域に所定時間内に遊技球を通過（入賞）させて大当たり状態を発生させ、又は大当たり状態を継続させて、大量の賞球の獲得をしようとするのである。

【0005】

この種の遊技機の中には、可変表示手段に所謂「確率変動図柄」が表示されることに起因して、この可変表示手段に、その後、「特定図柄」が表示される確率を高確率（以下、「遊技機の高確率な状態」を、「高確率状態」、「確率変動状態」若しくは「確変状態」等と称することがある。）に変動させるものがある。即ち、遊技機が高確率状態にある場合には、所定の条件が成立するまで（例えば、次の大当たりを生ずるまで）、大当たりが発生する（大当たり図柄が表示される）確率が高確率に設定される。

【0006】

かかる遊技機において、遊技上の興趣を向上させることを意図した提案がなされている。例えば、遊技機が高確率状態にない場合（以下、「通常状態」という。）に確率変動状態に突入する確率を、高確率状態時に確率変動状態を更新継続する確率に比べて高く設定した遊技機が提案されている（特許文献1参照、以下「従来例1」と称する。）。また、高確率状態への移行を決定する確率変動図柄を2種類設定し、一方の確率変動図柄で高確率状態となったときには、この高確率状態の更新継続を可能とし、他方の確率変動図柄で高確率状態となったときには、この高確率状態の更新継続を不可能とした遊技機も提案さ

10

20

30

40

50

れている（特許文献 2 参照、以下「従来例 2」と称する。）。更に、確率変動制御の有無を大当り確定（仮停止図柄の表示）後の図柄再変動によって決定すると共に、その再変動のパターンを、確率変動図柄となる信頼度を異ならせた 2 種類設定した遊技機も提案されている（特許文献 3 参照、以下「従来例 3」と称する。）。

【特許文献 1】特開平 8 - 3 2 3 0 0 0 号（段落番号 [0 0 0 4]、[0 0 3 4]、[0 0 3 5] 等参照）

【特許文献 2】特開平 9 - 2 0 6 4 4 3 号（段落番号 [0 0 0 4]、[0 0 2 4]、[0 0 2 7]、[0 0 3 8] 等参照）

【特許文献 3】特開平 1 1 - 1 1 4 1 6 7 号（段落番号 [0 0 0 4]、[0 0 3 2]、[0 0 3 5] 等参照）

10

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 7 】

ところが、従来例 1 ~ 従来例 3 においても、未だ、遊技上の興趣を十分に高めることができないのが実情である。

【 0 0 0 8 】

即ち、遊技者にとっては遊技機が高確率状態に移行するか否かは大きな関心時であり、高確率状態への移行頻度が高いほど、より遊技上の興趣が高められる。

【 0 0 0 9 】

一方、従来例 1 ~ 従来例 3 に代表される従来の遊技機では、高確率状態に移行するための前提として、「多数の遊技球の払い出しを伴う特別遊技」を実行することが必要となる。このため、仮に、高確率状態への移行頻度を自由に高めると、遊技球（大当りに伴う賞品）の払い出し数が必要以上に増加し、著しく射幸心をそそる遊技機となる可能性がある。従って、従来の遊技機においては、高確率状態への移行頻度を自由に定めることができず、その分、遊技上の興趣を十分に高められないのが実情である。

20

【 0 0 1 0 】

本発明は、このような問題を解決するためになされたものであり、その目的とするところは、遊技上の興趣を十分に高めることができる遊技機を提供することにある。

【 0 0 1 1 】

本発明の他の目的は、高確率状態への移行頻度の選択の自由度を高めることができる遊技機を提供することにある。

30

【 0 0 1 2 】

本発明の更に他の目的は、遊技者の想像をかき立てることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 3 】

請求項 1 記載の遊技機は、

— 所定の図柄を変動表示を経て停止表示させる可変表示手段と、

前記可変表示手段に特定図柄が停止表示された場合に特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

40

前記特別遊技実行手段の作動に起因して作動する可変入賞手段と、

前記可変入賞手段への遊技球の入賞に起因して所定数の賞球の払い出しを行う賞球払出手段と、

前記可変表示手段に前記特定図柄が停止表示される確率を変動させる確率変動手段と、
を備える遊技機であって、

前記可変表示手段に前記特定図柄として第 1 の確率変動図柄が停止表示されると、前記特別遊技実行手段が、前記可変入賞手段を遊技球受入可能な開放状態に変化させることで前記賞球払出手段により前記賞球の払い出しが行われる可能性の高い第 1 の特別遊技を実行すると共に、該第 1 の特別遊技の終了後、前記確率変動手段が、前記可変表示手段に前記特定図柄が停止表示される確率を、次の特別遊技が生じるまでの間、通常確率から

50

高確率に変動させ、

前記可変表示手段に前記特定図柄として第2の確率変動図柄が停止表示されると、前記特別遊技実行手段が、前記可変入賞手段を遊技球受入可能であるものの前記第1の特別遊技に比べて受入可能性が低い開放状態に変化させることで前記賞球払出手段により前記賞球の払い出しが行われる可能性の低い第2の特別遊技を実行すると共に、該第2の特別遊技の終了後、前記確率変動手段が、前記可変表示手段に前記特定図柄が停止表示される確率を、次の特別遊技が生じるまでの間、通常の確率から高確率に変動させ、

前記可変表示手段に前記第1の確率変動図柄が停止表示されたことを契機に、前記確率変動手段が、前記可変表示手段に前記特定図柄が停止表示される確率を高確率に変動させた状態にあるときには、前記可変表示手段に前記第2の確率変動図柄が停止表示されないことを特徴とする。

10

本明細書において参考的に開示する第1の参考的開示発明（以下、「参考的開示発明1」という。）の遊技機は、

複数の識別情報から構成される所定の図柄を変動表示を経て停止表示させる可変表示手段と、

前記可変表示手段に特定図柄が停止表示された場合に特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技実行手段の作動に起因して作動する可変入賞手段と、

前記可変入賞手段への遊技球の入賞に起因して所定数の賞球の払い出しを行う賞球払出手段と、

20

前記可変表示手段に前記特定図柄が停止表示される確率を変動させる確率変動手段と、を備える遊技機であって、

前記可変表示手段に停止表示された前記特定図柄が、前記複数の識別情報の全てが同一の組み合わせとされる第1の確率変動図柄である場合に、前記特別遊技実行手段は、前記可変入賞手段を遊技球受入可能な開放状態に変化させることで前記賞球払出手段により前記賞球の払い出しが行われる可能性の高い第1の特別遊技を実行すると共に、該第1の特別遊技の終了後、前記確率変動手段は、前記可変表示手段に前記特定図柄が停止表示される確率を、次の特別遊技が生じるまでの間、通常の確率から高確率に変動させ、

前記可変表示手段に停止表示された前記特定図柄が、前記複数の識別情報の全てが同一でない組み合わせとされる第2の確率変動図柄である場合に、前記特別遊技実行手段は、前記可変入賞手段を遊技球受入可能であるものの前記第1の特別遊技に比べて受入可能性が低い開放状態に変化させることで前記賞球払出手段により前記賞球の払い出しが行われる可能性の低い第2の特別遊技を実行すると共に、該第2の特別遊技の終了後、前記確率変動手段は、前記可変表示手段に前記特定図柄が停止表示される確率を、次の特別遊技が生じるまでの間、通常の確率から高確率に変動させ、

30

前記可変表示手段に停止表示された前記特定図柄が、前記複数の識別情報の全てが同一でない組み合わせとされる第2の非確率変動図柄である場合に、前記特別遊技実行手段は前記第2の特別遊技を実行すると共に、該第2の特別遊技の実行後において、前記可変表示手段に前記特定図柄が停止表示される確率が、前記通常の確率とされることを特徴とする。

40

本明細書において参考的に開示する第1の参考発明（以下、「参考発明1」という。）の遊技機は、

所定の図柄を変動表示を経て停止表示させる可変表示手段と、

該可変表示手段に特定図柄が停止表示される場合に状態を変化させる可変入賞手段と、可変入賞手段の作動を行う作動手段と、

該可変表示手段に前記特定図柄が表示される確率を変動させる確率変動手段と、を備える遊技機であって、

前記可変表示手段に表示される前記特定図柄が第1の確率変動図柄である場合に、前記作動手段は前記可変入賞手段を第1の作動態様に従って作動させると共に、前記確率変動手段は、その後、前記可変表示手段に前記特定図柄が表示される確率を所定条件が成立す

50

るまでの間、高確率に変動させ、

前記可変表示手段に表示される前記特定図柄が第2の確率変動図柄である場合に、前記作動手段は前記可変入賞手段を第2の作動態様に従って作動させると共に、前記確率変動手段は、その後、前記可変表示手段に前記特定図柄が表示される確率を所定条件が成立するまでの間、高確率に変動させ、

前記可変入賞手段が前記第2の作動態様に従って作動する場合には、前記可変入賞手段が前記第1の作動態様に従って作動する場合に比べて、前記可変入賞手段への遊技球の入賞率が低くされることを特徴とする。

【0014】

ここで、本明細書において「特別遊技（状態）」とは、可変表示手段に「特定図柄」が表示されることに起因して実行される遊技（状態）であって、可変入賞手段の状態を、通常時の状態（例えば、可動部分を静止させつつ行う単なる「閉鎖状態」）とは異なる状態に変化させて実行される遊技（状態）を指す。

【0015】

本明細書において「確率変動図柄」とは、可変表示手段に、所定の特定図柄の一態様として表示されたり、所定の特定図柄との関連をもって別に表示され、当該特定図柄に係る特別遊技の実行した後において、通常の高確率状態（低確率状態）にある遊技機を高確率状態に変動させたり、高確率状態にある遊技機の当該高確率状態を継続することになる図柄をいう。更に、「非確率変動図柄」とは、可変表示手段に、所定の特定図柄の一態様として表示されたり、所定の特定図柄との関連をもって別に表示され、当該特定図柄に係る特別遊技の実行した後において、当該遊技機の通常の高確率状態（低確率状態）を維持したり、高確率状態にある遊技機を通常の高確率状態（低確率状態）に戻すことになる図柄をいう。尚、「所定の特定図柄との関連をもって別に表示される」場合とは、「所定の特定図柄と同時に表示される」場合や、「所定の特定図柄に続いて表示される（例えば、所定の特定図柄の表示後であって、後続する他の特定図柄や外れ図柄が可変表示手段に表示されるよりも前に表示される）」場合等が例示できる。

【0016】

請求項1の発明では、「特定図柄」の一態様によって「確率変動図柄」を構成する場合を示している。即ち、可変表示手段に特定図柄が停止表示されると、特別遊技状態に移行すると共に、当該特定図柄が確率変動図柄である場合には、その後、可変表示手段に特定図柄が表示される確率を高確率に変動させる。但し、請求項1の発明においては、確率変動図柄が複数種類設定され、可変表示手段に表示される確率変動図柄の種類に応じて、可変入賞手段の作動態様が複数の作動態様の中から選択される。つまり、可変入賞手段への遊技球の入賞率が異なる複数種類の「特別遊技状態」を設定し、可変表示手段に表示される確率変動図柄の種類に応じて所定の「特別遊技状態」を選択する。これにより、可変入賞手段への遊技球の入賞率が変更される。よって、請求項1の遊技機では、例えば、高確率状態への移行頻度を高くしつつも、遊技球の払い出し数を所望の数とすることができる。例えば、射幸心を著しくそそる遊技機となることを防止しつつも、高確率状態に移行させる頻度を選択する自由度を高めることができるため、遊技上の興趣を十分に向上させることができる。

【0017】

ここで、請求項1に係る発明及び各参考的開示発明において、「可変入賞手段が第2の作動態様に従って作動する場合における可変入賞手段への入賞率（以下、「前者の入賞率」という。）」と、「可変入賞手段が第1の作動態様に従って作動する場合における可変入賞手段への入賞率（以下、「後者の入賞率」という。）」は、後者の入賞率よりも前者の入賞率を低くする範囲で種々選択される。また、前者の入賞率には「0%」、即ち、可変入賞手段への入賞を一切許容しない態様も含まれる。この場合、遊技球の賞球を伴う従来型の大当たり処理を行うことなく、遊技機を高確率状態に移行させることができる。

【0018】

請求項1に係る発明及び各参考的開示発明において 可変表示手段としては、液晶表示

10

20

30

40

50

装置、単一のセグメント表示体や7セグメント表示体等を用いて構成される表示装置の他に、CRT、ドットマトリックス、エレクトロルミネセンス、蛍光表示管等を用いた表示装置等を例示できる。

【0019】

請求項1に係る発明及び各参考的開示発明の遊技機では、例えば、所定の遊技球が始動入賞口に入賞した場合、主制御部において、当該遊技機球が当りか否かを判定（当否判定）し、可変表示手段に、所定の図柄（特別図柄等）を変動表示した後に、その当否判定の結果に応じた図柄を停止表示する。この停止表示される図柄には、判定結果が大当りである場合の「特定図柄（大当り図柄）」と、判定結果が外れである場合の「外れ図柄」が含まれる。この「特定図柄（大当り図柄や、後述する疑似的な大当り図柄）」としては、例えば、「7, 7, 7」、「8, 8, 8」等のように、複数の識別情報がゾロ目の組合わせで停止表示される態様の他に、ゾロ目以外の組合わせのうちから選択される所定の組合わせで停止表示される態様等を例示できる。例えば、後者の「疑似的な大当り図柄」としては、例えば、「1, 3, 5」、「2, 4, 6」のように、左図柄、中図柄、右図柄の順に、若しくは、右図柄、中図柄、左図柄の順に、奇数や偶数を昇順や降順に表示した組合わせで停止表示される場合等を例示できる。更に、「外れ図柄」としては、複数の識別情報が「特定図柄」以外の組合わせで停止表示される態様を例示できる。尚、本明細書において、「識別情報」とは、図柄の構成単位であって、例えば、「数字」、「文字」、「図形」、「キャラクター」等を例示できる。

【0020】

請求項1に係る発明及び参考的開示発明1の遊技機において、「特定図柄」は、所定のリーチ表示を経て表示されても、リーチ表示を経ずに表示されてもよい。例えば、可変表示手段に「第1の確率変動図柄」が表示される場合には、リーチ表示を経て特定図柄が表示され、可変表示手段に「第2の確率変動図柄」が表示される場合には、リーチ表示を経ず特定図柄が表示されてもよい。また、本明細書において参考的に開示する第2の参考的開示発明（以下、「参考的開示発明2」という。）の遊技機は、参考的開示発明1の遊技機において、前記第2の確率変動図柄及び前記第2の非確率変動図柄の両方又は一方は、リーチ表示を経て停止表示されることを特徴とする。更に、本明細書において参考的に開示する第3の参考的開示発明（以下、「参考的開示発明3」という。）の遊技機は、参考的開示発明1の遊技機において、前記第2の確率変動図柄及び前記第2の非確率変動図柄の両方又は一方は、リーチ表示を経ずに停止表示されることを特徴とする。尚、可変表示手段に表示される特定図柄が「確率変動図柄」でなかったり、特定図柄との関連において非確率変動図柄を別に表示する場合には、一律にリーチ表示を経て特定図柄を表示してもよい。また、外れ図柄が停止表示される場合にも、演出効果を高めるために、図柄の変動途中に「リーチ表示」（以下「外れリーチ」と称することがある。）を行ってもよい。

【0021】

請求項1に係る発明及び各参考的開示発明において、「リーチ表示（リーチ状態）」とは、例えば、「可変表示手段に、特定図柄（大当り図柄等）が表示される前において、特別遊技の実行（大当りの発生）の可能性が継続している状態のときに、この可変表示手段において表示される演出表示」のことを指す。即ち、可変表示手段の所定の表示部に表示される最終停止図柄となる表示図柄以外の図柄が、大当りとなる特定の停止図柄態様と一致している状態で所定時間継続して停止、揺動、拡大、縮小あるいは変形したり、複数の表示図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっている状態等を指す。

【0022】

例えば、可変表示手段の表示部が、特別図柄を表示するための表示領域を横方向、縦方向、若しくは傾斜方向にライン状に並べる場合においては、一方の端（例えば、左側、上側、若しくは、斜め上側）の表示領域で変動表示されている端図柄（例えば、「左の図柄」、「上の図柄」、若しくは、「斜め上の図柄」）、他方の端（例えば、右側、下側、若しくは、斜め下側）の表示領域で変動表示されている端図柄（例えば、「右の図柄」、「

下の図柄」、若しくは、「斜め下の図柄」)、中間(例えば、真ん中)の示領域で変動表示されている「中の図柄」の順に図柄が停止し、これら表示図柄がすべて同一図柄で揃った場合に大当たりとなるものとする。このとき、最終停止図柄である「中の図柄」以外の図柄(例えば、「左の図柄」及び「右の図柄」、「上の図柄」及び「下の図柄」、「斜め上の図柄」及び「斜め下の図柄」)が同一図柄で停留している状態をリーチ状態という。そして、このリーチ状態となると、「中の図柄」の変動表示パターンを通常状態とは異なる変動表示パターンとしたり、あるいはそのとき同時に画面をフラッシュさせたり、何らかのサインやキャラクターを登場させたりするなどいろいろな表示態様を採ることで、遊技者の大当たり発生に対する期待感を大きくさせ、遊技興趣を盛り上げるように構成してもよい。

10

【0023】

請求項1に係る発明及び各参考的開示発明において、「可変入賞手段の状態を変化させること」、即ち、特別遊技(特別遊技状態)としては、例えば、(a)可変入賞手段を遊技者にとって有利な状態に変化させることを内容とする特別遊技(以下、「第1の特別遊技」若しくは「第1の特別遊技状態」ということがある。)と、(b)可変入賞手段を遊技者にとって有利な状態に変化させずに、可変入賞手段の状態を変化させることを内容とする特別遊技(以下、「第2の特別遊技」若しくは「第2の特別遊技状態」ということがある。)を例示できる。また、第2の特別遊技(第2の特別遊技状態)として、可変入賞手段を遊技者にとって有利な状態に変化させるが、可変入賞手段の状態が「第1の特別遊技」を実行する場合の可変入賞手段の状態に比べて、遊技者にとって不利であるように設定されるものであってもよい。

20

【0024】

尚、本明細書において、高確率状態(「確率変動状態」若しくは「確変状態」とは、所定の大当たり(後述する真正大当たりと、疑似大当たりの双方を含む。)に係る特別遊技(即ち、「可変入賞手段の状態を変化させること」)を実行した後に、次回の大当たりを生ずるまで、大当たり判定がなされる(可変表示手段に特定図柄が表示される)確率が高くされた状態を指す。

【0025】

本明細書において参考的に開示する第2の参考発明(以下、「参考発明2」という。)の遊技機は、参考発明1の遊技機において、前記可変表示手段に表示される前記特定図柄が非確率変動図柄である場合に、前記作動手段は前記可変入賞手段を前記第1の作動態様に従って作動させると共に、

30

前記確率変動手段が当該遊技機を前記高確率な状態に変動させている場合に、前記可変表示手段に前記非確率変動図柄が表示されると、前記確率変動手段が当該遊技機の当該高確率な状態を解除することを特徴とする。

【0026】

参考発明2は、特定図柄が非確率変動図柄である場合において、可変入賞手段の「作動態様」の具体例を示している。

【0027】

本明細書において参考的に開示する第3の参考発明(以下、「参考発明3」という。)の遊技機は、請求項1に記載の遊技機において、

40

前記可変表示手段に前記特定図柄が表示される確率を前記確率変動手段が高確率に変動させている状態において、前記可変表示手段に停止表示された前記特定図柄が第1の非確率変動図柄である場合に、前記特別遊技実行手段は、前記可変入賞手段が前記第1の作動態様に従って作動する前記第1の特別遊技を実行すると共に、前記確率変動手段は前記高確率の状態を解除し、

前記可変表示手段に前記特定図柄が表示される確率を前記確率変動手段が高確率に変動させている状態において、前記可変表示手段に停止表示された前記特定図柄が第2の非確率変動図柄である場合に、前記特別遊技実行手段は、前記可変入賞手段が前記第2の作動態様に従って作動する前記第2の特別遊技を実行すると共に、前記確率変動手段は前記高

50

確率の状態を解除することを特徴とする。

本明細書において参考的に開示する第4の参考発明（以下、「参考発明4」という。）の遊技機は、参考発明1の遊技機において、前記可変表示手段に表示される前記特定図柄が第1の非確率変動図柄である場合に、前記作動手段は前記可変入賞手段を前記第1の作動態様に従って作動させ、

前記可変表示手段に表示される前記特定図柄が第2の非確率変動図柄である場合に、前記作動手段は前記可変入賞手段を前記第2の作動態様に従って作動させると共に、

前記確率変動手段が当該遊技機を前記高確率な状態に変動させている場合に、前記可変表示手段に、前記第1の非確率変動図柄若しくは前記第2の非確率変動図柄が表示されると、前記確率変動手段が当該遊技機の当該高確率な状態を解除することを特徴とする。

10

【0028】

参考発明3も、特定図柄が非確率変動図柄である場合において、可変入賞手段の「作動態様」の具体例を示している。また、参考発明3の遊技機では、確率変動図柄のみならず、非確率変動図柄も複数種類設定し、可変表示手段に表示される非確率変動図柄の種類に応じて、可変入賞手段の作動態様が複数の作動態様の中から選択されるため、より一層、遊技上の興趣を向上させることができる。

【0029】

ここで、参考発明1若しくは参考発明3の遊技機（後述する参考発明6若しくは参考発明7の遊技機においても同様）において、「可変表示手段に特定図柄（大当り図柄）を表示することに起因して生ずる大当り状態（即ち、特別遊技状態）」を、「真正大当り状態」と、「疑似大当り状態」とに区別することもできる。即ち、可変入賞手段を第1の作動態様に従って作動させることになる大当り状態（つまり、前述の「第1の特別遊技状態」）を「真正大当り状態」と称し、この真正大当り状態の発生の契機となる図柄を「真正大当り図柄」と称することができる。また、可変入賞手段を第2の作動態様に従って作動させることになる大当り状態（つまり、前述の「第2の特別遊技状態」）を「疑似大当り状態」と称し、この疑似大当り状態の発生の契機となる図柄を「疑似大当り図柄」と称することができる。

20

【0030】

請求項1の発明、参考的に開示発明1、参考発明1、若しくは参考発明3において、「真正大当り図柄」が「確率変動図柄（第1の確率変動図柄）」である場合に、この図柄を「真正確変大当り図柄」と称すると共に、この「真正確変大当り図柄」が可変表示手段に表示されることを契機として生ずる大当り状態（第1の特別遊技状態）を、「真正確変大当り状態」と称することができる。また、後述する参考発明5～7において、可変表示手段に特定図柄とは別に第1の確率変動図柄が表示されることを契機として生ずる大当り状態（第1の特別遊技状態）を、「真正確変大当り状態」と称することができる。

30

【0031】

参考発明1若しくは参考発明3において、「真正大当り図柄」が「非確率変動図柄（参考発明3では、第1の非確率変動図柄）」である場合に、この図柄を「真正通常大当り図柄」と称すると共に、この「真正通常大当り図柄」が可変表示手段に表示されることを契機として生ずる大当り状態（第1の特別遊技状態）を、「真正通常大当り状態」と称することができる。また、後述する参考発明5～7において、可変表示手段に特定図柄とは別に非確率変動図柄（参考発明7では、第1の非確率変動図柄）が表示されることを契機として生ずる大当り状態（第1の特別遊技状態）を「真正確変大当り状態」と称することができる。

40

【0032】

請求項1の発明、参考的に開示発明1、参考発明1若しくは参考発明3において、「疑似大当り図柄」が「確率変動図柄（第2の確率変動図柄）」である場合に、この図柄を「疑似確変大当り図柄」と称すると共に、この「疑似確変大当り図柄」が可変表示手段に表示されることを契機として生ずる大当り状態（第2の特別遊技状態）を、「疑似確変大当り状態」と称することができる。また、後述する参考発明5～7において、可変表示手段に

50

特定図柄とは別に第２の確率変動図柄が表示されることを契機として生ずる大当たり状態（第２の特別遊技状態）を「疑似確変大当たり状態」と称することができる。

【００３３】

参考発明１若しくは参考発明３において、「疑似大当たり図柄」が「非確率変動図柄（請求項２の発明では、第２の非確率変動図柄）」である場合に、この図柄を「疑似通常大当たり図柄」と称すると共に、この「疑似通常大当たり図柄」が可変表示手段に表示されることを契機として生ずる大当たり状態（第２の特別遊技状態）を、「疑似通常大当たり状態」と称することができる。また、後述する参考発明５～７において、可変表示手段に特定図柄とは別に非確率変動図柄（参考発明７では、第２の非確率変動図柄）が表示されることを契機として生ずる大当たり状態（第２の特別遊技状態）を「疑似確変大当たり状態」と称することができる。

10

【００３４】

尚、参考発明１若しくは参考発明３の遊技機（後述する参考発明６若しくは参考発明７の遊技機においても同様）においては、「疑似確変大当たり（状態）」の発生に関し、所定の条件を定めることもできる。例えば、「遊技機が、可変表示手段に第１の確率変動図柄が表示されたことを契機として実現された高確率状態にあるとき」、つまり、「遊技機が、真正大当たり起因して高確率状態になったときには、「疑似確変大当たり」を発生させない。換言すると、「疑似確変大当たり状態」を、「遊技機が低確率状態にあるとき（高確率状態にないとき）」に限定して発生させたり、「遊技機が低確率状態にあるときと、既に疑似確変大当たり状態にあるとき」に限定して発生させてもよい。この場合に、「真正確変大当たり」は、「遊技機が低確率状態にあるとき」と、既に「真正確変大当たり状態にあるとき」と、に限定して発生させてもよいし、「低確率状態」、「真正確変大当たり状態」及び「疑似確変大当たり状態」のときに発生させてもよい。

20

【００３５】

また、参考発明３の遊技機（後述する参考発明７の遊技機も同様）においては、「疑似非確変大当たり状態」の発生に関し、所定の条件を定めることもできる。例えば、「疑似非確変大当たり（状態）」を、「疑似確変大当たり状態」にあるときのみ限定して発生させてもよい。尚、この場合、「真正非確変大当たり状態」を、遊技機が低確率状態にあるとき（高確率状態にないとき）と、既に「真正確変大当たり状態」にあるときに限定して発生させてもよいし、「低確率状態」、「真正確変大当たり状態」及び「疑似確変大当たり状態」のときに発生させてもよい。

30

【００３６】

本明細書において参考的に開示する第５の参考発明（以下、「参考発明５」という。）の遊技機は、所定の図柄を変動表示を経て停止表示させる可変表示手段と、

該可変表示手段に特定図柄が停止表示される場合に状態を変化させる可変入賞手段と、可変入賞手段の作動を行う作動手段と、

該可変表示手段に前記特定図柄が表示される確率を変動させる確率変動手段と、を備える遊技機であって、

前記可変表示手段に、前記特定図柄とは別に第１の確率変動図柄が表示される場合に、前記作動手段は前記可変入賞手段を第１の作動態様に従って作動させると共に、前記確率変動手段は、その後、前記可変表示手段に前記特定図柄が表示される確率を所定条件が成立するまでの間、高確率に変動させ、

40

前記可変表示手段に、前記特定図柄とは別に第２の確率変動図柄が表示される場合に、前記作動手段は前記可変入賞手段を第２の作動態様に従って作動させると共に、前記確率変動手段は、前記可変表示手段に、その後、前記特定図柄が表示される確率を所定条件が成立するまでの間、高確率に変動させ、

前記可変入賞手段が前記第２の作動態様に従って作動する場合には、前記可変入賞手段が前記第１の作動態様に従って作動する場合に比べて、前記可変入賞手段への遊技球の入賞率が低くされることを特徴とする。

【００３７】

50

参考発明 5 では、「特定図柄」とは別の図柄で、「確率変動図柄」を構成する場合を示している。即ち、参考発明 5 の遊技機においても、可変表示手段に特定図柄が停止表示されると、特別遊技状態に移行すると共に、当該特定図柄とは別に「確率変動図柄」が表示される場合には、その後、可変表示手段に特定図柄が表示される確率を高確率に変動させる。但し、参考発明 5 においても、確率変動図柄が複数種類設定され、可変表示手段に表示される確率変動図柄の種類に応じて、可変入賞手段の作動態様が複数の作動態様の中から選択される。つまり、可変入賞手段への遊技球の入賞率が異なる複数種類の「特別遊技状態」を設定し、可変表示手段に表示される確率変動図柄の種類に応じて所定の「特別遊技状態」を選択する。これにより、可変入賞手段への遊技球の入賞率が変更される。よって、参考発明 5 の遊技機においても、例えば、高確率状態への移行頻度を高くしつつも、遊技球の払い出し数を所望の数とすることができる。例えば、射幸心を著しくそそる遊技機となることを防止しつつも、高確率状態に移行させる頻度を選択する自由度を高めることができるため、遊技上の興趣を十分に向上させることができる。

10

【0038】

本明細書において参考的に開示する第 6 の参考発明（以下、「参考発明 6 という。」）の遊技機は、参考発明 5 の遊技機において、前記可変表示手段に、前記特定図柄とは別に非確率変動図柄が表示される場合に、前記作動手段は前記可変入賞手段を前記第 1 の作動態様に従って作動させると共に、

前記確率変動手段が当該遊技機を前記高確率な状態に変動させている場合に、前記可変表示手段に前記非確率変動図柄が表示されると、前記確率変動手段が当該遊技機の当該高確率な状態を解除することを特徴とする。

20

【0039】

参考発明 6 は、可変表示手段に、特定図柄とは別に非確率変動図柄が表示される場合において、可変入賞手段の「作動態様」の具体例を示している。

【0040】

本明細書において参考的に開示する第 7 の参考発明（以下、「参考発明 7」という。）の遊技機は、参考発明 5 の遊技機において、前記可変表示手段に、前記特定図柄とは別に第 1 の非確率変動図柄が表示される場合に、前記作動手段は前記可変入賞手段を前記第 1 の作動態様に従って作動させ、

前記可変表示手段に、前記特定図柄とは別に第 2 の非確率変動図柄が表示される場合に、前記作動手段は前記可変入賞手段を前記第 2 の作動態様に従って作動させると共に、

30

前記確率変動手段が当該遊技機を前記高確率な状態に変動させている場合に、前記可変表示手段に前記第 1 の非確率変動図柄若しくは前記第 2 の非確率変動図柄が表示されると、前記確率変動手段が当該遊技機の当該高確率な状態を解除することを特徴とする。

【0041】

参考発明 7 の遊技機においても、確率変動図柄のみならず、非確率変動図柄も複数種類設定し、可変表示手段に表示される非確率変動図柄の種類に応じて可変入賞手段の作動態様を変更するため、より一層、遊技上の興趣を向上させることができる。

【0042】

尚、参考発明 6 及び参考発明 7 においては、「当否判定の結果を示す図柄（特定図柄や外れ図柄）」と、確率変動状態に移行するか否かを示す図柄（確率変動図柄や非確率変動図柄）とが異なる図柄であるが、この場合、（a）特定図柄に伴って非確率変動図柄が表示された場合に限って高確率状態にある遊技機を通常の高確率状態（低確率状態）に移行してもよいが、（b）特定図柄及び外れ図柄の何れが表示される場合においても、非確率変動図柄が表示される場合には高確率状態にある遊技機を通常の高確率状態（低確率状態）に移行してもよし、（c）確率変動状態に移行するか否かを示す図柄を、特定図柄を表示する際には表示するが、外れ図柄を表示する場合には表示しないこととしてもよい。

40

【0043】

本明細書において参考的に開示する第 8 の参考発明（以下、「参考発明 8」という。）の遊技機は、参考発明 1 ～ 参考発明 7 の何れかの遊技機において、

50

、前記作動手段は、

前記可変表示手段に前記特定図柄が停止表示される場合に、所定の停止条件が成立するまでの間、第１の状態にある可変入賞手段を第２の状態に変化させる単位作動を、所定の回数実行する作動実行手段と、

個々の単位作動の実行中において所定の継続条件が成立しない場合に、当該単位作動に後続する他の単位作動の実行を禁止して可変入賞手段の作動を終了させる作動終了手段と

、

を備えることを特徴とする。

【００４４】

参考発明８は、作動手段の具体例を例示している。以下、この参考発明８の更に具体的な概念を例示する。

10

【００４５】

例えば、「第１の特別遊技」においては、作動実行手段によって、所定の停止条件が成立するまでの間、単なる閉鎖状態（開閉手段等の可動部分を停止させつつ行う閉鎖状態）にある可変入賞手段を遊技球を受け入れ可能な開放状態に変化させる単位作動を、所定の回数を上限回数として実行する。この場合、作動終了手段は、個々の単位作動の実行中において所定の継続条件が成立しない場合に、当該単位作動に後続する他の単位作動の実行を禁止して可変入賞手段の作動を終了させる。尚、「継続条件」としては、例えば、「単位作動中に、可変入賞手段の所定領域を遊技球が通過する」旨の条件を定めることができる。

20

【００４６】

また、「第２の特別遊技」においては、作動実行手段によって、所定の停止条件が成立するまでの間、単なる閉鎖状態（可動部分を停止させつつ行う閉鎖状態）にある可変入賞手段を、当該閉鎖状態を維持しつつ、状態を変化させる（例えば、可動部分を振動等させる）単位作動を、所定の回数を上限回数として実行する。この場合も、作動終了手段は、個々の単位作動の実行中において所定の継続条件が成立しない場合に、当該単位作動に後続する他の単位作動の実行を禁止して可変入賞手段の作動を終了させる。この場合も、「継続条件」としては、例えば、「単位作動中に、可変入賞手段の所定領域を遊技球が通過する」旨の条件を定めることができる。しかし、この場合、単位作動の実行中においても、可変入賞手段が単なる閉鎖状態とは異なる状態にあるものの、「遊技球を受け入れ不可

30

【００４７】

更に、「第２の特別遊技」における他の態様として、作動実行手段によって、所定の停止条件が成立するまでの間、単なる閉鎖状態（可動部分を停止させつつ行う閉鎖状態）にある可変入賞手段を遊技球を受け入れ可能ではあるが、第１の特別遊技を実行する場合に比べて受け入れの可能性が低い開放状態に変化させる単位作動を、所定の回数を上限回数として実行する。この場合も、作動終了手段は、個々の単位作動の実行中において所定の継続条件が成立しない場合に、当該単位作動に後続する他の単位作動の実行を禁止して作

40

【００４８】

本明細書において参考的に開示する第９の参考発明（以下、「参考発明９」という。）の遊技機は、参考発明８の遊技機において、前記第１の作動態様においては、前記単位作動によって前記可変入賞手段を遊技球を受け入れ可能な第１の開放量だけ開放させ、

前記第２の作動態様においては、前記単位作動によって前記可変入賞手段を前記第１の開放量よりも少ない第２の開放量だけ開放させることを特徴とする。

【００４９】

参考発明９は、可変入賞手段の開放量に差異を設けることで、第１の作動態様によって

50

可変入賞手段を作動させる場合と、第2の作動態様によって可変入賞手段を作動させる場合とで、入賞率に変化を与えている。ここで、「第2の開放量」は、可変入賞手段による遊技球を受け入れ可能とする開放量であっても、受け入れを不可能とする開放量（遊技球の直径よりも小さな開放量の場合や、開放量が「0」である場合等）であってもよい。尚、「第2の開放量」を、「可変入賞手段による遊技球を受け入れ不可能とする開放量」とする場合には、第2の作動態様によって可変入賞手段を作動させる場合（第2の特別遊技）において、可変入賞手段への入賞を一切行うことなく、遊技機を高確率状態に移行させることができる。

【0050】

本明細書において参考的に開示する第10の参考発明（以下、「参考発明10」という。）の遊技機は、参考発明8又は参考発明9の遊技機において、前記第1の作動態様においては、前記単位作動によって前記可変入賞手段を、遊技球を受け入れ可能な開放量だけ開放すると共に該開放を第1の開放時間の間維持し、

10

前記第2の作動態様においては、前記単位作動によって前記可変入賞手段を、所定の開放量だけ開放すると共に該開放を前記第1の開放時間よりも短い第2の開放時間の間維持することを特徴とする。

【0051】

参考発明10は、可変入賞手段の開放時間に差異を設け、第1の作動態様によって可変入賞手段を作動させる場合と、第2の作動態様によって可変入賞手段を作動させる場合とで、入賞率に変化を与えている。例えば、第2の作動態様によって行われる単位作動においては、一瞬のうちに（例えば、0.1秒程度で）可変入賞手段の開閉を行い、可変入賞手段への遊技球の入賞を困難にしたり、実質的に不可能とする場合を例示できる。

20

【0052】

本明細書において参考的に開示する第11の参考発明（以下、「参考発明11」という。）の遊技機は、参考発明8の遊技機において、前記第1の作動態様においては、前記単位作動によって前記可変入賞手段を、遊技球を受け入れ可能な開放量だけ開放させ、

前記第2の作動態様においては、前記単位作動によって前記可変入賞手段を、所定の回数だけ振動させることを特徴とする。

【0053】

参考発明11においても、第2の作動態様によって可変入賞手段を作動させる場合には、可変入賞手段への入賞を一切行うことなく、遊技機を高確率状態に移行させることができる。尚、「可変入賞手段を、所定の回数だけ振動させる」とは、可変入賞手段全体を振動させても、可変入賞手段の一部（例えば、開閉手段等の可動部分）を振動させてもよい。例えば、可変表示手段が、特定入賞口（大入賞口等）と、この特定入賞口を開閉するための開閉手段（例えば、開閉板等）とを備える場合、第2の特別遊技においては開閉手段のみを振動させてもよい。

30

【0054】

本明細書において参考的に開示する第12の参考発明（以下、「参考発明12」という。）の遊技機は、請求項1の発明又は参考発明3の遊技機において、

前記第1の特別遊技においては、所定の停止条件が成立するまでの間、閉鎖状態にある前記可変入賞手段を遊技球を受け入れ可能な開放状態に変化させる単位作動を、所定の回数を上限回数として実行すると共に、

40

前記第2の特別遊技においては、所定の停止条件が成立するまでの間、閉鎖状態にある前記可変入賞手段を遊技球を受け入れ可能ではあるが、前記第1の特別遊技を実行する場合に比べて受け入れの可能性が低い開放状態に変化させる単位作動を、所定の回数を上限回数として実行する遊技機であって、

前記第1の作動態様においては、前記第1の特別遊技において実行される前記単位作動によって、前記可変入賞手段を遊技球を受け入れ可能な第1の開放量だけ開放させ、

前記第2の作動態様においては、前記第2の特別遊技において実行される前記単位作動によって、前記可変入賞手段を前記第1の開放量よりも少ない第2の開放量だけ開放させ

50

ることを特徴とする。

本明細書において参考的に開示する第 1 3 の参考発明（以下、「参考発明 1 3」という。）の遊技機は、請求項 1 の発明又は参考発明 3 の遊技機において、

前記第 1 の特別遊技においては、所定の停止条件が成立するまでの間、閉鎖状態にある前記可変入賞手段を遊技球を受け入れ可能な開放状態に変化させる単位作動を、所定の回数を上限回数として実行すると共に、

前記第 2 の特別遊技においては、所定の停止条件が成立するまでの間、閉鎖状態にある前記可変入賞手段を遊技球を受け入れ可能ではあるが、前記第 1 の特別遊技を実行する場合に比べて受け入れの可能性が低い開放状態に変化させる単位作動を、所定の回数を上限回数として実行する遊技機であって、

10

前記第 1 の作動態様においては、前記第 1 の特別遊技において実行される前記単位作動によって、前記可変入賞手段の開放状態を、第 1 の開放時間の間維持し、

前記第 2 の作動態様においては、前記第 2 の特別遊技において実行される前記単位作動によって、前記可変入賞手段の開放状態を、前記第 1 の開放時間よりも短い第 2 の開放時間の間維持することを特徴とする。

本明細書において参考的に開示する第 1 4 の参考発明（以下、「参考発明 1 4」という。）の遊技機は、請求項 1 の発明又は参考発明 3 の遊技機において、

前記第 1 の特別遊技においては、所定の停止条件が成立するまでの間、閉鎖状態にある前記可変入賞手段を遊技球を受け入れ可能な開放状態に変化させる単位作動を、所定の回数を上限回数として実行すると共に、

20

前記第 2 の特別遊技においては、所定の停止条件が成立するまでの間、閉鎖状態にある前記可変入賞手段を遊技球を受け入れ可能ではあるが、前記第 1 の特別遊技を実行する場合に比べて受け入れの可能性が低い開放状態に変化させる単位作動を、所定の回数を上限回数として実行する遊技機であって、

前記第 2 の特別遊技の際に行う単位作動の上限回数を、前記第 1 の特別遊技の際に行う単位作動の上限回数よりも少なくし、前記第 1 の特別遊技における前記可変入賞手段への入賞率よりも、第 2 の特別遊技における可変入賞手段への入賞率を低くしたことを特徴とする。

本明細書において参考的に開示する第 1 5 の参考発明（以下、「参考発明 1 5」という。）の遊技機は、参考発明 1 ～参考発明 1 1 の何れかの遊技機において、前記第 2 の確率変動図柄が前記可変表示手段に表示されたことを報知するための報知手段を備えることを特徴とする。

30

【0055】

参考発明 1 5 では、第 2 の特別遊技が、従来の遊技機で行われていた特別遊技と異なるため、この第 2 の特別遊技が開始されることを遊技者に報知することを意図している。特に、「疑似大当り図柄」と「真正大当り図柄」の態様が大きく異なる場合に重要となる。例えば、「真正大当り図柄」を「複数の数字をぞろ目状態に並べた停止図柄」で構成し、「疑似大当り図柄」を「異なる複数の数字を並べた停止図柄」で構成すると、「疑似大当り図柄」及び「真正大当り図柄」の態様が大きく異なる。この場合、「真正大当り図柄」に慣れ親しむ遊技者は、「疑似大当り図柄」を大当り図柄であると気づかない可能性がある。このため、「疑似大当り」に関して何らかの報知を行わないと、遊技者が「疑似大当り」を気づかない間に、遊技機内で大当りに関する制御（疑似大当りに関する制御）を終了することになるからである。

40

【0056】

ここで、「報知手段」としては、例えば、視覚的な表示装置（前述の可変表示手段が兼用してもよい。）、発音手段（例えば、スピーカ）、発光手段（例えば、ランプ装置）、及び体感手段（例えば、振動、風、臭い等を発生する装置）のうちの少なくとも 1 つを用いて構成されるものを例示できる。尚、既存の報知手段（前述の可変表示手段、遊技上の効果音を発音する発音手段、遊技上の電飾を行う発光手段）を用いる場合には、報知態様の変更（可変表示手段の表示態様の変更、発音手段の発音パターンの変更、発光手段の点

50

灯パターンや点滅パターンの変更等)によって、「第2の確率変動図柄が表示されたこと」を報知してもよい。

【発明の効果】

【0057】

以上記述したように本各発明によると、遊技上の興趣を高めることができる遊技機が得られる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0058】

以下、本発明を実施するための最良の形態を示す実施例について図面に基づいて説明する。

10

(1)パチンコ機の機械的な構造

本実施例は、遊技機の一具体例として、所謂「セブン機」と称されるタイプの第一種パチンコ機(弾球遊技機)を例示している。先ず、このパチンコ機の機械的な構造について、図1~図5を参照して説明する。

【0059】

図1及び図2に示すように、パチンコ機1の前面部は、主として外枠(本体枠)2と、中枠3と、前面枠4と、上皿部5と、下皿部6と、施錠装置7とから構成されている。尚、図1及び図2においては、説明を簡単にするため遊技盤が省略されている。

【0060】

外枠2は、木製の板状体を略長方形の額縁状に組立て固着したものである。また、中枠3は、全体がプラスチック製で、枠体部3aと下板部3bとを有し(図2参照)、外枠2に対して開閉可能に軸支されている。更に、中枠3の右端中央には施錠装置7(図1参照)が設けられ、施錠装置7は、正面視すると鍵穴を備えた略長形状を呈し、前面枠4を閉鎖した場合に施錠するためのものである。

20

【0061】

ここで枠体部3aは、上端から下方へ中枠3全体の略2/3程度に略長方形の額縁状に形成され、上端部には、前面枠4の略三角形状の枠飾りLED用レンズ4c、4eに対応して、左側に賞球表示LED(図示を省略)及び賞球表示LED基板4d(図8参照)が、右側にストップ表示LED(図2では図示略)及びストップ表示LED基板4f(図8参照)が配設されている。

30

【0062】

また、下板部3bは、下端から上方へ中枠3全体の略1/3程度を占め、左端には、上皿部5に形成されたスピーカ面5aに対応すべく、遊技状態に応じた効果音その他の音(音声)を発生させるスピーカ400a(図8参照)が配設され、略中央には、遊技球を発射する発射装置ユニット(図示略)に対し、上皿部5に貯留された遊技球を供給する供給装置等(図示略)が設けられている。

【0063】

さらに、下板部3bの下方には、灰皿や玉抜きレバー等を備えた下皿部6が設けられ、下皿部6の略中央には、パチンコ機1の内部から遊技球を排出するための排出口6aが開設され、右端に発射装置ユニット(図示略)を操作する発射ハンドル9が設けられている。また、この発射ハンドル9には、遊技者がタッチしていることを検出するタッチスイッチ9aが装着され、その近傍には、発射停止を一時的に指令する発射停止スイッチ9bが配置されている。

40

【0064】

前面枠4は、図1及び図2に示すように、全体がプラスチック製であり、遊技盤10(図3参照)を前方から視認すべく、遊技盤10に形成された遊技領域11(図3参照)の形状に対応して略円周状に開設された開口部4aを有している。そして、その裏面には、開口部4aに応じて二枚のガラス板41rが嵌められた略長形状のガラス枠41s(図2参照)が装着されている。

【0065】

50

この前面枠 4 は、パチンコ機 1 の前面全体の約 2 / 3 のサイズを占め、中枠 3 の左端に軸着され開閉可能に形成されている。この前面枠 4 の上端部側には、枠飾りランプ用レンズ 4 b が設けられ、このレンズ 4 b 内部には、開口部 4 a 上端の円弧部分に沿って、枠飾りランプ基板 4 g (図 5 参照) 及び複数の遊技効果ランプ (図示略) が配設されている。更に、前面枠 4 において、枠飾りランプ用レンズ 4 b の上方の部位と、開口部 4 a の左右両側方上下に位置する 4 つの部位には、疑似確変大当り報知ランプ用レンズ 4 p、4 q、4 r、4 s、4 t が設けられている。そして、これらのレンズ 4 p ~ 4 t の内部には、開口部 4 a の左右両側方の円弧部分に沿って、疑似確変大当り報知ランプ用基板 4 u、4 v、4 w、4 x、4 y が配設されている (図 8 参照)。尚、疑似確変大当り報知ランプは、「報知手段」の一具体例を示している。

10

【 0 0 6 6 】

上皿部 5 は、前面枠 4 の下側で、中枠 3 の左端に軸着され開閉可能に形成されている。皿外縁部 5 b には、玉抜きボタンや遊技球の貸出・返却ボタン等が配設されている。また、上皿部 5 には、パチンコ機 1 の内部から遊技球を排出するための排出口 5 c が開設されている。左端には、複数の長孔を有するスピーカ面 5 a が形成され、その裏面には、音量スイッチ基板 1 2 (図 8 参照) が設けられている。パチンコ機 1 の左端側には、プリペイドカードユニット 1 3 が装着されている。

【 0 0 6 7 】

次に、本実施例の遊技盤 1 0 の表面構造について図 3 を参照して説明する。遊技盤 1 0 は、略長方形の木製の板状体であって中枠 3 (図 1 及び図 2 参照) に保持されるとともに、後述する裏機構盤 1 0 2 (図 4 参照) によりその背面側が覆われている。この遊技盤 1 0 には、遊技盤 1 0 の表面に設けられた外レール 1 4 と内レール 1 5 とにより略円形状の遊技領域 1 1 が形成され、遊技領域 1 1 内には、中央装置 1 6 と、第一種始動口 (普通電動役物) 1 7 と、変動入賞装置 1 8 と、左入賞口 1 9、右入賞口 2 0、左下入賞口 2 1、右下入賞口 2 2 と、多数の障害釘 2 3 と、一对のランプ風車 2 4、2 5 等が配設されている。尚、「第一種始動口 (普通電動役物) 1 7」は「始動口」の一具体例を示す。

20

【 0 0 6 8 】

図 3 に示すように、中央装置 1 6 は遊技領域 1 1 の略中央部に配置されており、特別図柄の表示を行うための特別図柄表示装置 2 7 と、普通図柄の表示を行うための普通図柄表示装置 3 2 a と、特別図柄保留表示装置 1 6 a と、普通図柄保留表示装置 3 2 b と、回数表示装置 2 7 7 と、予告表示装置 2 7 8 と、を備えている。

30

【 0 0 6 9 】

特別図柄表示装置 2 7 は「可変表示手段」の一具体例を示しており、図 2 3 に示すように、4 つの「7 セグメント表示体」を用いて構成されている。具体的には、中央装置 1 6 の上方側において横方向に 3 つ並べられた主表示部 2 7 1、2 7 2、2 7 3 と、中央装置 1 6 の略中央に配置された演出用表示部 2 7 5 とを備えている。このうち、演出用表示部 2 7 5 は主表示部 2 7 1、2 7 2、2 7 3 に比べて大型に構成されている。また、この演出用表示部 2 7 5 の上方部を構成する 4 つの単位セグメントで取り囲まれた略矩形状の部位 2 7 5 a に、中央に位置する主表示部 2 7 2 が配置されている。そして、この主表示部 2 7 2 の左右に他の主表示部 2 7 1、2 7 3 が配置されている。

40

【 0 0 7 0 】

左側に位置する主表示部 2 7 1 によって左特別図柄を表示する左特別図柄表示領域を構成し、右側に位置する主表示部 2 7 3 によって右特別図柄を表示する右特別図柄表示領域を構成すると共に、中央に位置する主表示部 2 7 2 によって中特別図柄を表示する中特別図柄表示領域を構成する。そして、これらの主表示部 2 7 1 ~ 2 7 3 及び演出用表示部 2 7 5 においては、識別情報 (特別図柄) として、「0 ~ 9」の数字を表示可能とされている。

【 0 0 7 1 】

尚、本実施例と異なり、可変表示手段が所定の表示画面を備える場合 (例えば、可変表示手段を液晶表示装置で構成する場合等) において、この表示画面上には、1 又は複数の

50

特別図柄（識別情報）を所定の方向に次々と変動させながら表示した後、停止表示する特別図柄表示領域（識別情報表示領域）を形成してもよい。例えば、左特別図柄を表示する左特別図柄表示領域、中特別図柄を表示する中特別図柄表示領域、及び右特別図柄を表示する右特別図柄表示領域を、略横一列に設定された配置方向においてこの順序で並んで形成する。そして、各特別図柄表示領域においては、これらの表示領域の配置方向と略直交する向き、この場合、上下方向に図柄変動方向が設定され、その向きで変動しているように識別情報としての複数の図柄（特別図柄）が順次表示されていってもよい。

【0072】

図23に示すように、普通図柄表示装置32aは、中央装置16の上部中央に配置されている。この普通図柄表示装置32aは、7セグメント表示器を用いて構成されている。この普通図柄表示装置32aは、1～9の奇数数字を変動表示させるものである。即ち、後述する左右の普通図柄作動ゲート36、37のいずれかを遊技球が通過することにより変動して、所定時間経過後に1種類の奇数数字が停止表示される。そして、例えば「7」で停止表示すると、普通図柄が当たりとなり、第一種始動口（普通電動役物）17が所定時間（例えば、0.5秒）開放される。

【0073】

図23に示すように、特別図柄保留表示装置16aは、演出用表示部275の下方部の左右にそれぞれ2つずつ配置された発光体（例えば、LED）によって構成されている。これら4つの発光体は各々レンズ16d、16e、16f、16gで被覆される。また、左側上方に位置するレンズ16d、左側下方に位置するレンズ16e、右側上方に位置するレンズ16f、右側下方に位置するレンズ16gの順に、「1」～「4」までの数字が付されている。このため、4つの発光体のうちの1つを点灯すると、レンズ16d～16gに表示された数字によって、「1」～「4」のうちの何れかの数字を表示でき、また、4つの発光体を全て消灯することで「0」の数字を表示できる。

【0074】

この特別図柄保留表示装置16aでは、第一種始動口（普通電動役物）17に入球した遊技球の数を4個まで保留とし、入球ごとに対応する発光体を順次、点灯し、シフト表示する。また、次の特別図柄の変動が開始されるたびに、未始動回数が消化され、表示する保留球の数が1ずつ減少するようにされている。

【0075】

尚、本遊技機においては、始動入賞口（第一種始動口17）への入賞があった場合、後述するように、主制御部140（後述する。）において当否判定を行い、可変表示手段（特別図柄表示装置27）に、所定の図柄（特別図柄等）を変動表示した後に、その当否判定の結果に応じた「図柄（大当り図柄、外れ図柄）」を停止表示する。この当否判定では、例えば、所定の乱数を用いて遊技機が大当り状態となるか否かを決定する。ところで、始動入賞口（第一種始動口17）への入賞があった場合に、当否判定のための乱数を取得するのが一般的であるが、この始動入賞口（第一種始動口17）への入賞を連続的に生じた場合には、「前の始動入賞口（第一種始動口17）への入賞」に伴う図柄変動を終了しないうちに、他の乱数が取得される場合がある。このため、取得された乱数は、主制御部140で記憶され、順番待ち状態とされるが、この順番待ち状態とされる乱数が、一般に「始動記憶」とされる。そして、この「始動記憶」の数が、特別図柄保留表示装置16aによって表示される。

【0076】

図23に示すように、中央装置16の左右斜め下方には、普通図柄作動ゲート36、37がそれぞれ設けられ、この左右の普通図柄作動ゲート36、37内に左、右普通図柄作動ゲート検知スイッチ36s、37s（図5参照）が配設されている。そして、遊技球の普通図柄作動ゲート通過検知スイッチ36s、37sのいずれかの通過により、普通図柄表示装置32a（7セグメント表示器）が変動表示する。

【0077】

図23に示すように、普通図柄保留表示装置32bは、演出用表示部275の右側方に

10

20

30

40

50

配置され、4個のLED（例えば、赤色）で構成されている。この普通図柄保留表示装置32bは、左右の普通図柄作動ゲート36、37を通過した遊技球の数を4個まで保留とし、通過ごとに順次点灯しシフト表示するものである。そして、次の普通図柄表示装置32aの変動表示が開始されるたびに、未始動回数が消化され、1個のLEDが消灯される。

【0078】

図23に示すように、回数表示装置277は、演出用表示部275の左側方に配置された2つの「7セグメント表示体」によって構成されている。この回数表示装置277は、遊技機1が「大当たり状態（真正大当たり状態及び疑似大当たり状態の何れでもよい。）」でないときに、その7セグメント表示体で「0、0」を表示する。そして、本遊技機1が大当たり状態（特別遊技状態）となると、その7セグメント表示体で「0、1」を表示し、当該大当たり状態（特別遊技状態）を終了すると、この7セグメント表示体は、一端消灯する。更に、この大当たり状態の終了後、外れ表示を挟むことなく、大当たり表示がなされ、大当たり状態を生ずると（所、「連チャン」の状態となると）、回数の表示が「0、2」と加算される。そして、このように、大当たり状態を更に連続して生ずると、回数の表示が更に増加されるが、大当たり状態が途切れると（所定の大当たり状態の終了後に、外れ表示がされると）、回数表示装置277はリセットされ、「0、0」を表示する。

【0079】

図23に示すように、予告表示装置278は、演出用表示部275の下方部において、4つの単位セグメントで取り囲まれた略矩形状の部位275bに配置されている。この予告表示装置278は、機械的に開閉作動する左右一対の扉A、Bを備えており、本遊技機1が所定の予告動作を行うときに、この扉A、Bが、所定のタイミングで開閉する。尚、閉じた状態の扉A、Bの背後には、所定の図柄C（キャラクター、可動体等であってもよい。）が配置されている。

【0080】

この予告表示装置278は、「遊技機が実際に真正大当たり状態に移行する旨を予告すること（真実の予告）」のみを行ってもよいし、このような「真実の予告」のみならず、「実際には大当たり状態に移行しないが、演出のためにあたかも大当たり状態に移行するが如く予告すること（以下、「ガセ予告」という。）」をも行ってもよい。また、予告には、単発的な予告の他に、複数の始動記憶にまたがって行われる「連続的」な予告も含まれる。蓋し、遊技球の始動入賞口（第一種始動口17）への入賞が連続的に生じた場合には、複数の始動記憶にまたがって連続的に予告演出を行うことが可能であるからである。

【0081】

尚、本遊技機においては、副制御部（例えば、特別図柄制御部160）が、主制御部140からの予告実行信号を受信した場合には必ず、予告動作を行ってもよいが、この予告実行信号を受信した場合であっても、最終的な予告動作の実行の可否を抽選してもよい。例えば、副制御部（例えば、特別図柄制御部160）が主制御部140からの予告実行信号を受信した場合に、副制御部（例えば、特別図柄制御部160）の予告動作実行抽選手段によって、乱数を用いた抽選を行う。そして、この予告動作実行抽選手段による抽選結果が当選である場合には、実際に予告動作を行い、この抽選結果が落選の場合には予告動作を禁止してもよい。

【0082】

図23に示すように、中央装置16において、演出用表示部275の下方部の左右両側方には、この下方部を略半周回する状態で、透明な前板部261が配置されている。そして、前板部261に背後には、この前板部261の裏面を樋底面とする2筋の樋部（図23の破線262、263を参照）が設けられている。このうち、左側の樋部（破線262を参照）は、上方に開口する入口部265を中央装置16の左方側の領域に配置し、下方に開口する出口部（図示を省略）を第一種始動口（普通電動役物）17の真上に配置している。また、右側の樋部（破線263を参照）は、上方に開口する入口部266を中央装置16の右方側の領域に配置し、下方に開口する出口部（図示を省略）を第一種始動口（

普通電動役物) 17の真上に配置している。つまり、左右の樋部(図23の破線262、263)は、所謂「ワープ通路」を構成するものであり、各入口部265、266に到達、進入した遊技球を、第一種始動口(普通電動役物)17に入賞させる確率を高めるためのものである。

【0083】

ここで、特別図柄表示装置27の表示態様等に関し、図24~図26を用いて簡単に説明する。尚、図24~図26は特別図柄表示装置27のうちの主要部を抜粋して図示している。また、これらの図において、主表示部271、272、273及び演出用表示部275のうちで、7セグメント表示体が「白抜き表示」される部分であって、しかも、「下向き矢印」が併記された部分は、図柄変動中の部分を示している。

10

【0084】

先ず、図24を用いて特別図柄表示装置27の主表示部271、272、273を用いて停止表示される「停止図柄」について説明する。尚、図24(a)~(e)においては、各々1つ若しくは複数個の停止図柄が示されている。そして、各停止図柄において、左側に四角内に図示される数字は左側の主表示部271(左特別図柄表示領域)に表示される特別図柄を示し、右側に四角内に図示される数字は右側の主表示部273(右特別図柄表示領域)に表示される特別図柄を示すと共に、中央の四角内に図示される数字は中央の主表示部272(中特別図柄表示領域)に表示される特別図柄を示している。

【0085】

図24(a)に示すように、3つの主表示部271、272、273によって、同一の奇数数字による3桁の「ぞろ目図柄(例えば、「7、7、7」等)」、即ち、「真正確変大当り図柄」が停止表示されると、遊技機1は「真正確変大当り状態」となる。このように、遊技機1が「真正確変大当り状態」となると、当該遊技機1は大入賞装置31の開閉を行いつつ、遊技球を受け入れ可能な特別遊技状態(第1の特別遊技状態)となる。そして、当該「第1の特別遊技状態」を終了した後、次の大当り(本実施例では、次の真正大当り)を生ずるまでの間、当該遊技機1を高確率状態とする。

20

【0086】

また、図24(b)に示すように、3つの主表示部271、272、273によって、同一の偶数数字による3桁の「ぞろ目図柄(例えば、「8、8、8」等)」、即ち、「真正通常大当り図柄(非確変大当り図柄)」が停止表示されると、遊技機1は「真正通常大当り状態(真正非確変大当り状態)」となる。このように、遊技機1が「真正通常大当り状態」となると、当該遊技機1は大入賞装置31の開閉を行いつつ、遊技球を受け入れ可能な特別遊技状態(第1の特別遊技状態)となる。このとき、当該遊技機1が通常の高確率状態(低確率状態)にあるときには、この通常の高確率状態(低確率状態)を維持し、当該遊技機1が高確率状態にあるときには、「第1の特別遊技状態」を終了した後に通常の高確率状態(低確率状態)とする。

30

【0087】

更に、図24(c)に示すように、3つの主表示部271、272、273によって、予め定められた「奇数数字の組み合わせ」で構成される「疑似確変大当り図柄」が停止表示されると、遊技機1は「疑似確変大当り状態」となる。本実施例では、この「疑似確変大当り図柄」として、「1、3、5」、「3、5、7」、「5、7、9」、「7、9、1」及び「9、1、3」の計5組を設定する。このように、遊技機1が「疑似確変大当り状態」となると、当該遊技機1は、変動入賞装置18に配設された大入賞装置31の開閉板312を振動させるだけ、大入賞口311の閉鎖状態を維持し、遊技球を受け入れ不可能な状態のままとする「特別遊技状態(第2の特別遊技状態)」となる。そして、当該「第2の特別遊技状態」を終了した後、次の「大当り」(本実施例では、真正大当り及び疑似大当りの何れでもよい。)が生ずるまでの間、当該遊技機1を高確率状態にする。

40

【0088】

また、図24(d)に示すように、3つの主表示部271、272、273によって、予め定められた「偶数数字の組み合わせ」で構成される「疑似通常大当り図柄」が停止表示

50

されると、遊技機 1 は「疑似通常大当り状態」となる。本実施例では、この「疑似通常大当り図柄」として、「2、4、6」、「4、6、8」、「6、8、2」、「8、2、4」及び「8、6、4」の計 5 組を設定する。このように、遊技機 1 が「疑似通常大当り状態」となると、当該遊技機 1 は、変動入賞装置 18 に配設された大入賞装置 31 の開閉板 312 を振動させるだけ、大入賞口 311 の閉鎖状態を維持し、遊技球を受け入れ不可能な状態のまま「特別遊技状態（第 2 の特別遊技状態）」となる。本実施例では、この「疑似通常大当り」は、遊技機が「疑似確変大当り状態」に起因する高確率状態にあるときに限定して生ずる。そして、この「疑似通常大当り」を生ずると、高確率状態にある遊技機 1 が「第 2 の特別遊技状態」を終了した後に通常の確率状態（低確率状態）となる。

【0089】

10

図 24 (e) に示すように、3 つの主表示部 271、272、273 によってその他の図柄（即ち、「真正確変大当り図柄」、「真正通常大当り図柄」、「疑似確変大当り図柄」及び「疑似通常大当り図柄」以外の図柄）、即ち、「外れ図柄」が停止表示されると、遊技機 1 は、「外れ状態」となる。このとき、大入賞装置 31 には、「状態の変化」を生ずることはない。

【0090】

尚、本実施例では、「真正確変大当り状態」への移行の契機となる「真正確変大当り図柄」と、「真正通常大当り状態」への移行の契機となる「真正通常大当り図柄」と、「疑似確変大当り状態」への移行の契機となる「疑似確変大当り図柄」と、「疑似通常大当り状態」への移行の契機となる「疑似通常大当り図柄」と、によって、請求項 1 の発明、参考的開示発明 1 ~ 3 の各発明、及び、参考発明 1 ~ 4 に示す「特定図柄」の具体例を構成している。また、「真正確変大当り図柄」は、請求項 1、参考的開示発明 1 及び参考発明 1 の「第 1 の確率変動図柄」の一具体例を示し、「疑似確変大当り図柄」は、請求項 1、参考的開示発明 1 及び参考発明 1 の「第 2 の確率変動図柄」の一具体例を示している。更に、「真正通常大当り図柄」は、参考発明 4 の「第 1 の非確率変動図柄」の一具体例を示し、「疑似通常大当り図柄」は、参考発明 4 の「第 2 の非確率変動図柄」の一具体例を示している。

20

【0091】

本遊技機 1 において、特別図柄表示装置 27 が図柄変動を停止している場合には、図 25 (a) に示すように、主表示部 271、272、273 が図柄変動を停止すると共に、演出用表示部 275 が消灯された状態となる。一方、特別図柄表示装置 27 が図柄変動を開始すると、図 25 (b) に示すように、3 つの主表示部 271、272、273 が変動を開始する。

30

【0092】

この変動後に停止表示される停止図柄（確定図柄）が「リーチ表示を経ない外れ図柄」である場合には、左側の主表示部 271、右側の主表示部 273、中央の主表示部 272 の順に図柄変動を停止する { 図 25 (a) の停止状態を参照 }。また、停止図柄が「疑似確変大当り図柄」や、「疑似通常大当り図柄」である場合も、左側の主表示部 271、右側の主表示部 273、中央の主表示部 272 の順に図柄変動を停止する。尚、「リーチ表示を経ない外れ図柄」、「疑似確変大当り図柄」、若しくは「疑似通常大当り図柄」を停止表示する場合には、演出用表示部 275 が消灯されたままの状態を維持する。

40

【0093】

変動後に停止表示される停止図柄（確定図柄）が、「真正確変大当り図柄」、「真正通常大当り図柄」、若しくは、「リーチ表示を経る外れ図柄」である場合には、先ず、左側の主表示部 271 と、右側の主表示部 273 とで、同一の図柄（数字）を停止表示（確定表示）し、「リーチ表示」を行う。この「リーチ表示」が行われると、演出用表示部 275 が変動を開始する。このとき、中央の主表示部 272 は図柄変動を継続しており、この主表示部 272 及び演出用表示部 275 の変動によって遊技が盛り上げられる。

【0094】

そして、「真正確変大当り図柄」若しくは「真正通常大当り図柄」を停止表示する場合

50

には、図 26 (a) 及び (b) に示すように、演出用表示部 275、中央の主表示部 272 の順に、左右の主表示部 271、273 と同一の図柄 (数字) を停止表示する。また、「リーチ表示を経る外れ図柄」を停止表示する場合には、演出用表示部 275、中央の主表示部 272 の順に、左右の主表示部 271、273 と異なる図柄 (数字) を停止表示する。

【 0095 】

尚、本実施例では、「真正確変大当り図柄」若しくは「真正通常大当り図柄」を停止表示する場合に、所定の条件の下、予告表示装置 278 によって予告動作が行われる。この予告動作は、図 26 (c) に示すように、扉 A、B を開放させ、「図柄 C」を遊技者から目視可能とすることによって行われる。尚、本実施例では、リーチ表示の後に予告動作 (扉 A、B の開閉) を行うと (以下、「後表示」という。)、停止図柄が真正確変大当り図柄若しくは「真正通常大当り図柄」となる確率が「100%」である。一方、リーチ表示の前に予告動作 (扉 A、B の開閉) を行うと (以下、「前表示」という。)、停止図柄が「真正確変大当り図柄」若しくは「真正通常大当り図柄」となる確率が「90%」であり、「リーチ表示を経る外れ図柄」となる確率が「10%」である。尚、予告動作の詳細に関しては後述する。

【 0096 】

第一種始動口 (普通電動役物) 17 は、図 3 に示すように、後述する変動入賞装置 18 と一体化されたもので、中央装置 16 の下方に離れて配設されている。第一種始動口 (普通電動役物) 17 は、いわゆるチューリップ式で左右に一对の翼片部が開閉するべく形成され、その前面に飾りを備えて後述する基板 34 に取り付けられている。内部には、遊技球の通過を検知する第一種始動口 (普通電動役物) 入賞検知スイッチ 17s (図 5 参照) と、翼片部を作動させるための第一種始動口 (普通電動役物) ソレノイド 17c (図 5 参照) とが備えられている。この一对の翼片部が左右に開くと、遊技球の入球可能性が大きくなる開放状態となり、一对の翼片部が立設され、遊技球の入球可能性が小さくなる通常状態となる。

【 0097 】

変動入賞装置 18 は、図 3 に示すように、上記第一種始動口 (普通電動役物) 17 の下方に配設されており、前面側が略逆台形状に形成された基板 34 に、大入賞装置 31 と、左下入賞口 21 と右下入賞口 22 とを備えている。ここで、大入賞装置 31 は、可変入賞手段の一具体例を示している。また、大入賞装置 31 は、略中央に形成され、帯状に開口された大入賞口 311 と、この大入賞口 311 を開放・閉鎖させたり、自ら振動する開閉板 312 と、この開閉板 312 の開閉動作 (開閉作動) やこの開閉板 312 の振動動作 (振動作動) 等を行うための大入賞口ソレノイド 313 (図 5 参照) と、大入賞口 311 に入賞した後に遊技球が通過する特定領域 (V 入賞口及び一般入賞口 / 図示略) と、連動杆 (図示略) と、入賞球を検知する入賞球検知スイッチ 318 (図 5 参照) と、裏箱 (図示略) と、大入賞口中継基板 (図示略) とから主に構成されている。

【 0098 】

尚、大入賞口ソレノイド 313 は、後述する主制御部 140 及び主制御部 140 に格納されたプログラム等と共に、「作動実行手段」及び「作動終了」手段 (即ち、「作動手段」) の一具体例を構成している。また、開閉板 312 は大入賞装置 31 の可動部分を構成すると共に、大入賞口 311 を開閉するための「開閉手段」の一具体例を示している。

【 0099 】

また、図 3 に示すように、左下入賞口 21 は、第一種始動口 (普通電動役物) 17 の略斜め左下側に配設されて、内部に左下入賞口通過検知スイッチ 21s (図 16 参照) が設けられている。そして、この左下入賞口 21 の下方には複数個の左下入賞口 LED 223 が左下入賞口 LED 基板 21f (図 5 参照) に取り付けられ、飾りレンズによって被覆されている。さらに、右下入賞口 22 は、第一種始動口 (普通電動役物) 17 の略斜め右下側に配設されて、内部に右下入賞口通過検知スイッチ 22s (図 5 参照) が設けられている。そして、この右下入賞口 22 の下方には複数個の右下入賞口 LED 224 が右下入賞

口LED基板22f(図5参照)に取り付けられ、飾りレンズによって被覆されている。

【0100】

図3に示すように、遊技領域11の左右両端部には、一对のサイド装置38、39がそれぞれ縦円弧状で対称状に配設されている。これらのサイド装置38、39は、図27に示すように、遊技盤10の表面に固定される基体部700を備えると共に、この基体部700の表面からサイドランプ装置800を突出させている。また、左側のサイド装置38を構成する基体部700においては、表面の下方側に左入賞口19を一体的に備え、右側のサイド装置38を構成する基体部700においては、表面の下方側に右入賞口20(図3参照)を一体的に備える。尚、本実施例のように、左入賞口19や右入賞口20をサイドランプ装置800と一体化したときのサイズは、両者を別体にするときのサイズに比べて小さくなる。また、入賞口19及び右入賞口20は、変動入賞装置18の左右斜め上方に位置し、それらの内部にはそれぞれ、左入賞口通過検知スイッチ19s(図16参照)、右入賞口通過検知スイッチ20s(図5参照)が設けられている。

【0101】

サイドランプ装置800は、図28及び図29に示すように、後方発光体820と、スペーサ840と、後方レンズ体850と、リフレクタ860と、前方発光体830、前方レンズ体870とを、この順に、遊技盤10の表面からその前方に向かって立体的に配置し、構成されている。

【0102】

後方発光体820は、遊技盤10の表面のうちで遊技領域11の左右両端部側を構成する部位に配置されたLEDによって構成されている。即ち、遊技盤10の表面のうちで遊技領域11の左端部側を構成する部位には、計20個のLED(後方発光体820)を横2列、縦10行の配列で配置し、遊技盤10の表面のうちで遊技領域11の右端部側を構成する部位にも、計20個のLED(後方発光体820)を横2列、縦10行の配列で配置している。尚、これらのLEDが全て同一色に発光してもよいが、全てのLED若しくは幾つかのLEDを異なる色に発光する複数の素子を備えるものとしたり、これらのLEDの中に発光色が異なるLEDを混在させてもよい。かかる場合、この複数の素子を個別に発光させたり、発光色が異なるLEDを個別に発光させてもよいし、これらを同時に発光させて合成色を得ることもできる(例えば、「赤色発光」と「緑色発光」とを同時に行って「オレンジ色の発光色」を得る。)。

【0103】

スペーサ840は、後方発光体820を取り囲むことが可能な枠形状に構成されている。このスペーサ840は、後方発光体820を構成するLEDの突端部と、後述する後方レンズ体850との間に所定の隙間を確保するためのものである(図29参照)。

【0104】

後方レンズ体(例えば、樹脂製若しくはガラス製)850は、図28に示すように、略長尺平板状の透明板若しくは半透明板を用いて構成されている。この後方レンズ体850の後面部(後方発光体820と対向するが、遊技者とは反対方向を向いた面)には、図30に示すように、断面三角形状で、後方レンズ体850の短手方向に沿う細かな突条851が、後方レンズ体850の長手方向に沿う等間隔な位置(本実施例では、0.3~0.7mmのピッチ、好ましくは、約0.5mmのピッチ)に連続形成されている(即ち、略ローレット状の突起が形成されている)。

【0105】

尚、本実施例では、後方レンズ体850がその全体を通じて一様な構造(レンズとしての構造)を備えるが、この後方レンズ体850の一部に、構造(レンズとしての構造)が異なる部分を設けてもよい。例えば、前述の「後方発光体820を構成するLEDの中に発光色が異なるLEDを混在させる態様」において、後方発光体820の各部分の構造がその後方に配置されるLEDの発光色毎に異なってもよい。より具体的には、後方発光体820の後方において、所定の一つ色(例えば、赤色)に発光するLED(以下、「前者のLED」という。)と、所定の他の色(例えば、青色)に発光するLED(以下、「後

者のLED」という。)とが混在する場合においては、後方発光体820のうちで「後者のLED」の前方に位置する部分の後面部(この前方に位置する部分の全体でもよい。)にローレット状の突起を連続形成し、後方発光体820のうちで「後者」の前方に位置する部分の後面部(この前方に位置する部分の全体でもよい。)にシボ模様を形成する態様等を例示できる。

【0106】

リフレクタ860は、図28に示すように、長尺状の略梯子形状を備えると共に、樹脂の一体成形品で構成される基材部に金属光沢を備えるメッキ(例えば、クロムメッキ)を施して構成されている。即ち、リフレクタ860は、図31(a)~(c)に示すように、前面部を(遊技者方向を向いた面部)を凹面部861aとし、後面部(後方レンズ体850と対向するが、遊技者方向とは反対側を向いた面部)を平面部861bとする板状体861を、リフレクタ860の長手方向に所定の間隔をおいて、多数(本実施例では、29個)連続配置した構成とされている。また、隣り合う板状体861の間には、板状体861の略板厚に相当する幅の隙間部862が形成されている。そして、リフレクタ860全体においては、この隙間部862がリフレクタ860の長手方向に沿って、多数(本実施例では、28個)連続配置された構成となっている。

【0107】

つまり、このリフレクタ860においては、その長手方向に沿って、板状体861と隙間部862とを交互に並べた構成とされている。これにより、リフレクタ860の前面部には、板状体861の凹面部861aが連続配置され、これらの凹面部861aによって反射面863を構成する。尚、本実施例では、この凹面部861aとして、略5角形状に凹設された「5面カット状」のものを用いている。また、リフレクタ860の長手方向に沿って、多数連続配置されるスリット状の隙間部862によって、光通過孔865を構成している。更に、反射面863は、前方発光体830の発する光を前方(遊技者方向)に反射させるための面であり、光通過孔865は後方発光体820の発する光を前方(遊技者方向)に到達させるための孔である。

【0108】

本実施例では、連続配置された「スリット状の隙間部862」によって光通過孔865を構成するため、リフレクタ860の汎用性を高めることができる。例えば、本実施例とは異なる配置間隔で後方発光体820を配置したり、本実施例とは異なる大きさや数の後方発光体820を配置した場合等においても、スリット状の隙間部862(光通過孔865)が連続配置されるため、これらの後方発光体820の発する光を確実に通過させることができるからである。尚、隙間部862の幅(隣接する他の隙間部862への方向に沿った幅)をdとし、隣接する他の隙間部862との配置間隔(ピッチ)をpとする場合に、 d/p の値を0.5~1.5(好ましくは、0.75~1.25、特に好ましくは約1.0)としている。リフレクタ860の反射能力(前方発光体830の光を反射する能力)は、凹面部861aの総面積の影響を受け、リフレクタ860の光通過能力(後方発光体820の光を通過させる能力)は隙間部862の総面積の影響を受ける。

【0109】

そして、 d/p の値を上記のように定めると、リフレクタ860が十分な反射能力と、十分な光通過能力とを同時に備えるからである。尚、光選択部を備えるリフレクタ(例えば、透明な基材部と、この基材部の少なくとも前面部に形成される蒸着メッキ層等で構成される光選択膜と、を備えるハーフミラー状のリフレクタ)においては、この隙間部862を形成する必要はない。但し、この場合には、後方発光体820から発光される光が、光選択部(光選択膜)を通過するときに減衰し易いために、後方発光体820からリフレクタの前方に到達する光の光量が、実施例の態様{隙間部862(光通過孔865)を用いる態様}に比べて、少なくなる傾向がある。

【0110】

また、本実施例では、リフレクタ860の前面部を、リフレクタ860の後方側に凹む凹面状に構成し、この前面部によって、後述する前方発光体830の発する光を反射する

10

20

30

40

50

反射面 8 6 3 を構成する。このため、この反射面 8 6 3 によって、前方発光体 8 3 0 が発する光を効率的に反射させることができる。つまり、反射面 8 6 3 が凹面状に構成され、受光面積が大きく、しかも、高い集光力を備えるため、前方発光体 8 3 0 が発する光を効率的に反射させることができる。更に、前方発光体 8 3 0 の略全体を凹面状の反射面 8 6 3 で取り囲むため、前方発光体 8 3 0 からその側方に発せられる光を、遊技者方向（前方）に反射させることもできる。

【 0 1 1 1 】

前方発光体 8 3 0 は、長尺状の冷陰極管を用いて構成されると共に、軸線をリフレクタ 8 6 0 の長手方向に沿わせつつ、リフレクタ 8 6 0 の反射面 8 6 3 の前方に配置されている。尚、本実施例では、前方発光体 8 3 0 の配置部位と、後方発光体 8 2 0 とが、サイドランプ装置 8 0 0 の前後方向に沿って位置ずれを生じている（図 1 1 参照）。即ち、後方発光体 8 2 0 は、前方発光体 8 3 0 の両脇に位置する個所の後方側に配置される。つまり、後方発光体 8 2 0 は、前方発光体 8 3 0 の「真後ろ」を避けて配置されるため、後方発光体 8 2 0 の発する光が前方発光体 8 3 0 によって遮られることはない。

10

【 0 1 1 2 】

尚、「冷陰極管」とは、一般に、「陰極からの放電を常温で開始することにより、点灯駆動及び／又は点滅駆動する発光体」、換言すると、「陰極の予熱を必要とせず、電極にフィラメントを備えない発光体」のことをいう。この冷陰極管は、頻繁な点灯駆動や点滅駆動に強く、十分な耐久性を備えるため、長期間に渡って良好な状態で使用できる。従って、冷陰極管を用いて発光体を構成すると、ランプ装置の光量を多くでき、しかもインパクトの強い光を、頻繁に点灯させたり、点滅させることができ、このランプ装置によって十分な電飾効果が得られる。

20

【 0 1 1 3 】

また、「冷陰極管」によると、頻繁な点灯駆動や点滅駆動を行っても、寿命が短くならず、ランプ装置の構造や、駆動回路の構造を簡便なものとできるため、従来の遊技機用の発光体（熱陰極管や電球等の熱陰極動作を行う発光体を備えるランプ装置）に比べて、製造コストを低くできる。更に、この「冷陰極管」を利用する「ランプ装置」では、ランプを発光させるときの電流が少ないため、ランニングコストを低く抑えることができる。また、この「冷陰極管」は、フィラメントを必要とせず、非発光部を短くでき、小型化（細管化）が容易である。

30

【 0 1 1 4 】

また、熱陰極管や電球を用いたランプ装置のように、ランプ装置自体の発熱量が多く、ランプ装置自体の熱が、周囲に配置される電子部品に対して悪影響を与える可能性がある場合には、ランプ装置の周囲に放熱手段を設けることが必要である。ところが、「冷陰極管」は、フィラメントを必要とせず、冷陰極管自体の発熱量を少なくできるため、冷陰極管の周囲に放熱手段を設ける必要がないか、若しくは、この放熱手段の数量を少なくできる。更に、冷陰極管では、管本体（ガラス管）に塗布されている蛍光体の種類を選択することによって、冷陰極管（ランプ装置）の発する光の色を多彩な色から選択できる。

【 0 1 1 5 】

尚、の前方発光体 8 3 0 としては、冷陰極管の他に、熱陰極管（ネオ管）や、いわゆる「アクリルバー（アクリル樹脂で構成される筒体内に LED を配置したもの）」等の他の態様の発光体を用いることもできる。また、本実施例と異なり、後方発光体 8 2 0 を長尺状の発光体（例えば、長尺状の冷陰極管）を用いて構成することもできるが、この場合、長尺状の発光体が発する光は、リフレクタ 8 6 0 によって分断される。即ち、隙間部 8 6 2 を通じて分断された光が、遊技者方向に到達することになる。

40

【 0 1 1 6 】

前方レンズ体 8 7 0 は、図 2 8 に示すように、略トンネル形状を備えた長尺の透明体（例えば、樹脂やガラス等で構成）を用いて構成されている。この前方レンズ体 8 7 0 は、図 2 9 に示すように、長手方向を前方発光体 8 3 0 の長手方向に沿わせつつ、前方発光体 8 3 0 及びリフレクタ 8 6 0 を被覆する状態に配置されている。また、この前方レンズ体

50

８７０の前方（遊技者に近接する側）に配置される頂部８７１においては、内面側に平面部８７２が形成されている。即ち、この前方レンズ体８７０の頂部８７１は凸レンズを構成し、この頂部８７１からは、「真後ろ」の光を真っ直ぐに通過させる構造となっている。

【０１１７】

以上のサイドランプ装置８００は種々の態様で使用可能であるが、本実施例では、特別図柄表示装置（可変表示手段）２７によってリーチ表示を行うときに、左右のサイド装置３８の後方発光体８２０を点灯させる。また、左入賞口１９に入賞があると、左側のサイド装置３８の後方発光体８２０を点灯し、右入賞口２０に入賞があると、右側のサイド装置３９の後方発光体８２０を点灯する。更に、遊技機が待機状態、即ち、「客待ちの状態」にあるときには、左右両サイド装置３８の後方発光体８２０を点灯する。また、遊技機１が高確率状態に移行することが確定したときには、右側のサイド装置３８の前方ランプ装置（冷陰極管）８３０が点灯する。尚、左右のサイド装置３８のうちの少なくとも一方が、「報知手段」を構成してもよい。

【０１１８】

本実施例では、柔らかな光を発する「後方発光体８２０」に関しては、頻繁に点灯させる。一方、電飾効果が高く、視認性が良好ではあるが、高頻度に点灯させると、「まぶしい」ことがある「前方発光体（冷陰極管）８３０」に関しては、遊技上、特に重要なメッセージを発するとき（「高確率状態への移行」の確定時）に限り、点灯させる。尚、本実施例と異なり、冷陰極管で構成される発光体（前方発光体８３０）を、これら以外の場面（例えば、リーチ状態となったとき、大当たり状態となったとき、各種予告時等）に点灯させたり、点滅させることもできる。

【０１１９】

尚、リフレクタ８６０の長手方向を基準に考えると、本実施例では、図３２（ａ）及び（ｂ）に示すように、この長手方向に並ぶ３つの光通過孔８６５に対して、１つの後方発光体８２０（リフレクタ８６０の短手方向には２つ）を配置しているに過ぎない。ところが、後方レンズ体８５０が突条８５１を多数備えるため、個々の後方発光体８２０から発せられる光が、後方レンズ体８５０を通過するのみならず、種々の方向に屈折する。

【０１２０】

よって、図３２（ｂ）の長円状の破線に示すように、後方発光体８２０から発せられる光が種々の方向に散乱するため、個々の後方発光体８２０が、複数（本実施例では３つ）の光通過孔８６５をその守備範囲とする。即ち、突条８５１を備える後方レンズ体８５０を使用することで、少ない数の後方発光体８２０を用いて、広範囲な発光を行うことができる。尚、このような作用を備える後方レンズ体８５０は本実施例で示すものに限定されず、例えば、後面部若しくは全体に「ダイヤモンドカット」が施された後方レンズ体を用いても同様な作用を発揮できる。この変形例においても、後方レンズ体８５０の一部に、構造（レンズとしての構造）が異なる部分を設けてもよい。例えば、前述の「後方発光体８２０を構成するＬＥＤの中に発光色が異なるＬＥＤを混在させる態様」において、後方発光体８２０の各部分の構造がその後方に配置されるＬＥＤの発光色毎に異なってもよい。

【０１２１】

より具体的には、後方発光体８２０の後方に、所定の一つ色（例えば、赤色）に発光するＬＥＤ（前者のＬＥＤ）と、所定の他の色（例えば、青色）に発光するＬＥＤ（後者のＬＥＤ）とが混在する場合においては、後方発光体８２０のうちで「後者のＬＥＤ」の前方に位置する部分の後面部（この前方に位置する部分の全体でもよい。）に「ダイヤモンドカット」を形成し、後方発光体８２０のうちで「後者のＬＥＤ」の前方に位置する部分の後面部（この前方に位置する部分の全体でもよい。）にシボ模様や、連続的なローレット状の突起等を形成する態様等を例示できる。

【０１２２】

図３に戻り、中央装置１６の左右斜め上方には、一対のランプ風車２４、２５がそれぞれ

れ配設されている。なお、多数の障害釘（図示を省略）は、以上説明した各遊技装置との位置バランスを考慮して、遊技領域 11 にパチンコ遊技に適するべく、配設されている。

【0123】

図3に示すように、遊技盤10の下方にはアウト口48が設けられ、そのアウト口48の下部にはバック球防止部材58が設けられており、遊技領域11に到達せず戻ってきた遊技球が再び発射位置に戻ることを防止している。一方、ファール球防止部材59は、内レール15の先端部に取り付けられ、返しゴム60は、ファール球防止部材59の位置とは略正反対側の、遊技盤10の右半分側の位置であって、外レール14に沿って嵌合状に取り付けられている。

【0124】

次に、本実施例のパチンコ機1の裏面構造について図4を参照して説明する。前面枠4（図1及び図2参照）は中枠3にあって、前面枠4の上下端の位置に設けられた一对のヒンジ101により、開閉可能に支持されている。裏機構盤102は中枠3にあって裏機構盤102の上下端の位置に設けられた一对のヒンジ103により、開閉可能に支持されている。遊技盤10（図3参照）は中枠3の表面側に着脱可能に取り付けられている。上端側にあるヒンジ101の配設位置からみて左側には、タンク球切れ検知スイッチ104をタンク底部に備えた賞球タンク105と、この賞球タンク105に接続されるタンクレール106とが取り付けられている。また、タンクレール106の右側には、球抜きレバー107が設けられ、その下流側には、補給球切れ検知スイッチ（図示を省略）が、さらに、その下流側には、裏側遊技装置としての賞球払出装置109が配設されている。

【0125】

続いて、遊技球の振り分け部（図示略）が賞球払出装置109の下流側に設けられている。タンクレール106の下側には、特別図柄表示装置27（図3参照）を格納した蓋付きの裏ケース111が設けられ、この裏ケース111の下側には、後述する主制御部140（図5参照）として、裏側遊技装置としての主制御基板340（図6（a）参照）を格納した格納容器としての主制御基板ケース112が配設されている。主制御基板ケース112の背面下側には、発射装置制御部193（図5参照）として発射装置制御基板を格納した発射装置制御基板ケース113、及び発射制御集合中継基板（図示略）が設けられている。裏機構盤102の左下方部には、上述した発射装置ユニット（図示略）が、同じく右下方部には、払出制御部150（図5参照）として、払出制御基板350（図6（b）参照）を格納した格納容器としての払出制御基板ケース118が設けられている。前記主制御基板ケース112の右側上方に裏側遊技装置としての中継基板190が装着されている。

【0126】

前記中継基板190は、図5にも示すように、入賞球検知スイッチ318、19s～22s等と主制御部140とを中継するための基板とされている。本実施例においては、主制御基板ケース112、中継基板190及び払出制御基板ケース118は、金属板（図示を省略）に着脱自在に装着され、この金属板は裏機構盤102に対して回動自在に懸架されている。

【0127】

一方、裏機構盤102の右上端部には、ヒューズボックス119、電源スイッチ120、電源ターミナル基板121及び大当り、発射装置制御、球切れ、扉開放、賞球、球貸し用等の遊技機枠用外部接続端子を備えた端子基板122が設けられている。尚、電源ターミナル基板121には、ラムクリア信号を発生させるためのラムクリアスイッチ（図示を省略）を接続してもよい。

【0128】

また、外部からの電力の供給を受けるための電源ケーブル123も端子基板122の上側に配設されている。払出制御基板350（図6（b）参照）を格納した払出制御基板ケース118からは接続ケーブル124が上方へ延出し、電源ケーブル125を備えたプリペイドカードユニット13に接続されている。また、裏機構盤102の略中央下端部には

、下皿部用球通路部材 1 2 6 が設けられている。

【 0 1 2 9 】

(2) パチンコ機 1 の電子制御装置 1 3 0

次に、本実施例のパチンコ機 1 の電子制御装置 1 3 0 について、図 5 ～ 図 8 を参照して説明する。

【 0 1 3 0 】

まず、電子制御装置 1 3 0 は、図 5 に示すように、主制御部 1 4 0 と、複数の副制御部とを含んで構成されている。この主制御部 1 4 0 は、当否判定の制御等、遊技の基本進行を司る制御部である。また、副制御部は、主制御部 1 4 0 とは別に構成されている。更に、この副制御部は、信号伝送経路 5 0 0 a により、主制御部 1 4 0 に直に接続された第 1 次副制御部と、第 1 次副制御部に信号伝送経路 (5 0 0 b 等) によって接続された第 2 次副制御部とに分けられる。尚、本実施例においては、第 2 次副制御部に接続される第 3 次副制御部等の 3 次以降の副制御部が存在してもよい。

10

【 0 1 3 1 】

本実施例では、払出制御部 (主として賞球の払出制御を行う賞球払出制御部) 1 5 0 と特別図柄制御部 1 6 0 とが第 1 次副制御部に該当し、発射装置制御部 1 9 3 や、音声・ランプ制御部 1 7 0 a 等が第 2 次副制御部に該当する。ここで、図 6 (a) 及び (b) に示すように、主制御部 1 4 0 は主制御基板 3 4 0 を備え、払出制御部 1 5 0 は払出制御基板 3 5 0 を備えている。また、図 7 に示すように、特別図柄制御部 1 6 0 は特別図柄制御基板 3 6 0 を備え、図 8 に示すように、音声・ランプ制御部 1 7 0 a は音声・ランプ制御基板 3 7 0 a を備えている。

20

【 0 1 3 2 】

尚、図 8 に示すように、音声・ランプ制御基板 3 7 0 a は、図中の仮想線 A を境界とする一方の部分 (ランプ制御基板部 3 7 0) と、他方の部分 (音声制御基板部 3 8 0) とを一体的に備えるものである。また、特別図柄制御部 1 6 0 と、音声・ランプ制御部 1 7 0 a とが、「遊技の演出を司る副制御部」に相当する。更に、音声・ランプ制御部 1 7 0 a を、音声制御部とランプ制御部とに分離してもよく、この場合には、特別図柄制御部 1 6 0 と、音声制御部と、ランプ制御部とが「遊技の演出を司る副制御部」に相当する。

【 0 1 3 3 】

ここで、詳細は後述するが、本実施例においては、主制御部 1 4 0 から特別図柄制御部 1 6 0 に対して変動コマンド、停止図柄コマンド、及び変動停止コマンドを送信する。更に、特別図柄制御部 1 6 0 では変動コマンドを受けて、複数の変動態様から乱数等による抽選で変動態様を決定する。そして、特別図柄制御部 1 6 0 が選択する種々の図柄変動に応じて、特別図柄制御部 1 6 0 から、音声・ランプ制御部 1 7 0 a に、所定のコマンドが送信可能とされている。

30

【 0 1 3 4 】

主制御基板 3 4 0 は、図 6 (a) に示すように、CPU 4 0 1 を含む主回路部 4 0 0 と、入出力回路部 5 0 0 とを備えている (図 2 1 参照) 。そして、この主制御基板 3 4 0 は、通常、不正行為者にとっては開閉困難なケース (即ち、主制御基板ケース 1 1 2) に収納されている。また、入出力回路部 5 0 0 には、外部端子部 1 4 5 が接続され、この外部端子部 1 4 5 には、パチンコホールの「ホールコンピューター」が接続される。そして、主制御基板 3 4 0 は、RAM クリア処理の実行後に、RAM クリア信号を ON し、一定時間経過後に OFF するが、この RAM クリア信号をパチンコ機 1 の外部に出力し、パチンコホールのシステム等に報知できる。このため、不正行為者が判らない間に、パチンコホールの管理者側が不正行為を知ることができる。

40

【 0 1 3 5 】

また、図 2 2 に示すように、CPU 4 0 1 は CPU コア 4 8 0 を備え、ROM 4 8 2 に格納された制御プログラムにより、RAM 4 8 1 をワークエリアとしてパチンコ機 1 全体の作動制御 (すなわち、遊技の基本進行制御) を司る。また、ROM 4 8 2 に記憶された当否判定プログラムにより、CPU 4 0 1 が主体となって当否判断制御を行う。

50

【 0 1 3 6 】

主回路部 4 0 0 は、図 2 1 に示すように、CPU 4 0 1、発振部 4 1 0、リセット回路部 4 5 0、I/O デコード回路部 4 2 0、データバス安定化部 4 1 1、及び第 1 外部入力回路部 4 3 0 を有している。また、CPU 4 0 1 は、図 2 2 に示すように、CPU コア 4 8 0、内蔵 RAM 4 8 1、内蔵 ROM 4 8 2、メモリ制御回路 4 8 3、クロック発生器 4 8 4、アドレスデコーダ 4 8 5、ウォッチドッグタイマ 4 8 6、カウンタ/タイマ 4 8 7、パラレル入出力ポート 4 8 8、リセット/割り込みコントローラ 4 8 9、外部バスインターフェース 4 9 0、出力制御回路 4 9 1 を備えている。

【 0 1 3 7 】

図 5 に戻り、図 6 (a) に示す入出力回路部 5 0 0 には前記した信号伝送経路 5 0 0 a が接続され、入出力回路部 5 0 0 からその信号伝送経路 5 0 0 a へ、払出制御部 1 5 0 及び特別図柄制御部 1 6 0 へ処理内容を指示する指令信号たるコマンドデータを送信する。尚、主制御部 1 4 0 から、払出制御部 1 5 0 及び特別図柄制御部 1 6 0 へは、一方向形式若しくは双方向形式でデータが伝送される。また、特別図柄制御部 1 6 0 から音声・ランプ制御部 1 7 0 a へは、一方向形式でデータが伝送される態様を例示するが、特別図柄制御部 1 6 0 及び音声・ランプ制御部 1 7 0 a 間で双方向形式でデータが伝送されてもよい。更に、各制御部 1 4 0 ~ 1 8 0 には、電源受電基板 4 1 0 から電源ユニット 4 2 0、さらには分電基板 4 3 0 を介して電源が供給されており（図 5 の破線を参照）、後述する電源立上げ時のシステムリセット信号が全制御基板に送信される。

【 0 1 3 8 】

中継基板 1 9 0 には、入賞球検知スイッチ 3 1 8、1 9 s ~ 2 2 s 等が接続され、中継基板 1 9 0 の出力端子は、主制御部 1 4 0 の入出力回路部 5 0 0 と接続されている。また、第一種始動口（普通電動役物）入賞検知器（入賞検知スイッチ）1 7 s、普通図柄表示装置基板 3 2 f、各種ソレノイド 1 7 c、3 1 3、右普通図柄作動ゲート通過検知器（右普通図柄作動ゲート通過検知スイッチ）3 7 s、左普通図柄作動ゲート通過検知器（左普通図柄作動ゲート通過検知スイッチ）3 6 s が主制御部 1 4 0 の入出力回路部 5 0 0 に接続されている。

【 0 1 3 9 】

払出用端子基板 1 9 1 には、タッチスイッチ 9 a、発射停止スイッチ 9 b、ヴォリュームスイッチ 1 9 2、タンク球切れ検知スイッチ 1 0 4 及び補給球切れ検知スイッチ 1 0 8 等が接続され、払出用端子基板 1 9 1 の出力端子は、図 6 (b) に示す払出制御部 1 5 0 の入出力回路部 7 0 0 と接続されている。

【 0 1 4 0 】

払出制御部 1 5 0 は、図 6 (b) に示すように、主制御部 1 4 0 と同様の主回路部 6 0 0 及び入出力回路部 7 0 0 を含んで構成され、入出力回路部 7 0 0 において図 1 6 に示す信号伝送経路 5 0 0 a に接続されている。また、入出力回路部 7 0 0 には、賞球払出装置 1 0 9、発射装置制御部 1 9 3 等が接続されている。

【 0 1 4 1 】

特別図柄制御部 1 6 0 は、図 7 に示すように、演算回路構成要素として、CPU 1 6 1 と、RAM 1 6 2 と、ROM 1 6 3 と、入出力ポート 1 6 4 と、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）1 6 6 とを含み、それら演算回路構成要素はバス 1 6 5 により相互に接続して構成され、入出力ポート 1 6 4 において信号伝送経路 5 0 0 a に接続されている。入出力ポート 1 6 4 には、主表示装置 2 7 が接続され、CPU 1 6 1 は ROM 1 6 3 に格納された制御プログラムにより、RAM 1 6 2 をワークエリアとして中央装置 1 6 の作動制御を行っている。

【 0 1 4 2 】

図 8 に示すように、音声・ランプ制御部 1 7 0 a を構成するランプ制御基板部 3 7 0 は、演算回路構成要素として、CPU 1 7 1 と、RAM 1 7 2 と、ROM 1 7 3 と、入出力ポート 1 7 4 とを含んで構成されている。そして、これらの要素（1 7 1、1 7 2、1 7 3、及び 1 7 4）はバス 1 7 5 により相互に接続して構成され、入出力ポート 1 7 4 にお

10

20

30

40

50

いて信号伝送経路 5 0 0 b に接続されている。そして、入出力ポート 1 7 4 には、図 5 に示す枠飾りランプ基板 4 g と、各種ランプ基板 2 6 1 f、2 6 2 f と、各種 L E D 基板 4 d、4 f、4 u ~ 4 y、1 9 f ~ 2 2 f 等が接続されている。これら各基板にランプあるいは L E D 等が 1 又は複数個接続される。これらのランプ等はゲームの進行に対応して点灯・消灯または点滅する。更に、ランプ制御基板部 3 7 0 は、可動部分等を構成するソレノイドやモータ等の駆動制御を行う。

【 0 1 4 3 】

図 8 に示すように、音声・ランプ制御部 1 7 0 a を構成する音声制御基板部 3 8 0 は、ランプ制御基板 3 7 0 と同様の演算回路構成要素 1 8 1 ~ 1 8 5、及びサウンドジェネレーター 1 8 8 を含んで構成され、入出力ポート 1 8 4 において信号伝送経路 5 0 0 b に接続されている。サウンドジェネレーター 1 8 8 は、格納された音声データと音声出力モジュールとに基づいて、図 5 に示す音量スイッチ基板 1 2 を介して接続されたスピーカー 4 0 0 a より、ゲームの進行に対応した各種の音声出力を行う。入出力ポート 1 8 4 に接続された音量スイッチ基板 1 2 は、音量スイッチ（図示略）の操作に伴い、出力音量の設定を行うものである。

【 0 1 4 4 】

さらに、枠飾りランプ基板 4 g 等の各種ランプやサウンドジェネレーター 1 8 8 は、特別図柄制御部 1 6 0 の制御による特別図柄の変動・停止表示態様、リーチ発生の有無、リーチ表示態様（後述する）、特別遊技態様、及び遊技モード（確率変動、時短など）等に応じてその態様は制御される。その制御指令の指令信号は、音声・ランプ制御部 1 7 0 a を作動指令対象とする指令信号として、前記した信号伝送経路 5 0 0 b を介して送信される。

【 0 1 4 5 】

なお、上述した特別図柄制御部 1 6 0、音声・ランプ制御部 1 7 0 a は、主制御部 1 4 0 や払出制御部 1 5 0 と同様の回路部から構成されるものとすることもできる。すなわち、主回路部と入出力回路部とから構成されるものとし、内部に R O M、R A M が内蔵された C P U を用いることもできる。また、主制御部 1 4 0 や格納されたプログラムによって、「当否判定手段」と、「確率変動手段」等を構成する。

【 0 1 4 6 】

次に、賞球動作は、以下の順序で実行される。

主制御部 1 4 0 は、遊技球が入賞球検知スイッチ 3 1 8 を通過したら 1 5 個の賞球個数データを、第一種始動口（普通電動役物）入賞検知スイッチ 1 7 s を通過したら 6 個の賞球個数データを、それ以外の場合、例えば、左右下入賞口 2 1、2 2 の通過検知スイッチ 2 1 s、2 2 s の通過を検知した場合などにおいては、1 0 個の賞球個数データを、払出制御部 1 5 0 に対してその検知順に、払出制御部 1 5 0 を作動指令対象とする指令信号として、前記した信号伝送経路 5 0 0 a を介して送信する。（すなわち、固有賞球数はここでは、6 個、1 0 個あるいは 1 5 個である。）払出制御部 1 5 0 は、主制御部 1 4 0 からの賞球個数データを受け取り、賞球払出信号の送信により賞球払出装置 1 0 9 を作動させる。

【 0 1 4 7 】

また、主制御部 1 4 0 は、上述の各種検知スイッチの出力に基づいて遊技状態を判断し、また、その遊技状態に基づいて当否判定を行うとともに、判定内容に応じて対応する図柄表示態様で画像表示制御を行うためのデータを読み込む。例えば、主制御部 1 4 0 は、第一種始動口（普通電動役物）入賞検知スイッチ 1 7 s、入賞球検知スイッチ 3 1 8 等の検知結果や、特別図柄当否判定乱数の取得値などを使用して、遊技が行われていない客待ちの状態、遊技は行われているが始動入賞がない状態（変動準備状態）、始動入賞があった状態、及び特別遊技状態なども判断する。また、始動入賞が検知されると後述する乱数値に基づいて当否判定が行われ、その判定結果に基づいて特別図柄の変動（リーチ表示態様を含む）、または確定などの表示態様制御のためのデータが読み込まれる。このデータは、特別図柄制御部 1 6 0 を作動指令対象とする指令信号として、前記した信号伝送経路

5 0 0 aを介して送信される。

【 0 1 4 8 】

次に、主制御部 1 4 0 により実行されるメインジョブについて図 9 等を参照して説明する。これは、主制御部 1 4 0 の R O M 4 8 2 (図 2 2 参照) に格納されたプログラムに基づき、C P U 4 0 1 により実行されるジョブの一例である。まず、スタックポインタを R A M 4 8 1 (図 2 2 参照) の所定のアドレスに設定した後 (S 1 0)、R A M クリアスイッチが操作 (押下) されているか否かを判断し (S 1 2)、操作されていれば R A M 4 8 1 の初期化処理が行われ (S 1 3)、操作されていなければ、バックアップフラグが設定されているか否かが判断される (S 1 5)。そして、バックアップフラグが設定されていれば (S 1 5 : Y E S)、図 1 1 の「電源断に対する復電処理」が行われる。

10

【 0 1 4 9 】

尚、本実施例では、停電等によって電源断が発生したときに、図 1 0 に示すように、使用レジスタの内容を R A M 4 8 1 に退避 (保存) し (S 6 3 0)、スタックポインタの値を R A M 4 8 1 に保存する (S 6 3 2)。そして、大入賞口ソレノイド、第 1 種始動口ソレノイドを O F F にし (S 6 3 4)、賞球センサのポーリング処理時間 (例えば、約 8 5 m 秒) を設定し (S 6 3 6)、賞球計数前センサ及び賞球計数後センサで遊技球の通過を監視する (S 6 3 8)。次いで、ポーリング処理時間が経過すると (S 6 4 0)、使用している R A M 4 8 1 のチェックサム (チェックサム、バックアップフラグ、スタック領域は除く) を作成し (S 6 4 2)、保存し、バックアップフラグを R A M 4 8 1 に設定する (S 6 4 6)。そして、R A M 4 8 1 のアクセスを禁止し (S 6 4 8)、無限ループ処理にて電源ダウンに備える。なお、上記無制限ループ処理に替えて H A L T 処理や S T O P 処理を実行することも可能である。

20

【 0 1 5 0 】

図 1 1 の「復帰処理」においては、チェックサムの算出 (S 6 6 4) を実行し、電源断時に保存していたチェックサムの値を比較し、一致しなければ、R A M 4 8 1 の初期化処理を行う (S 1 3)。一致すれば、電源断前のスタックポインタを復帰し (S 6 6 8)、バックアップフラグをクリアし (S 6 7 0)、サブ基板を電源断前の状態に復帰させるためのコマンドを送信する (S 6 7 2)。そして、各レジスタを電源断前の状態に復帰し (S 6 7 4)、割込みの許可 / 不許可を電源断前の状態に復帰等し (S 6 7 6 , S 6 7 8)、電源断前の番地に戻る (S 6 8 0)。本実施例では、パチンコ機 1 に対し、電源断対策用のバックアップ電源を付加しているため、パチンコホールの停電時等においても、停電前に生じていた「遊技者にとって有利な情報」を保存できる。

30

【 0 1 5 1 】

図 9 に戻り、バックアップフラグが設定されていなければ (S 1 5 : N O)、初期化終了の判定が行われる (S 2 0)。初期化が終了していれば (S 2 0 : Y E S)、L E D ジョブ (S 3 0) からスイッチジョブ (S 7 0) までのジョブが実行される。また、初期化が終了していなければ (S 2 0 : N O)、初期化ジョブ (S 1 9 0) が実行され、再び、初期化終了の判定が行われる (S 2 0)。尚、パチンコ機 1 が出荷状態から最初の電源投入時であったり、R A M クリアスイッチが操作 (押下) されていたり、バックアップフラグに異常があったり、チェックサムが一致しなかった場合には、R A M 4 8 1 の初期化処理が行われる。

40

【 0 1 5 2 】

L E D ジョブ (S 3 0) においては、普通図柄及び普通図柄未始動回数の表示態様データや、特別図柄未始動回数の表示態様データなどが出力される。等速乱数ジョブ (S 4 0) では、後述する R A M 4 8 1 の特別図柄当否判定乱数メモリや汎用カウンタメモリなどが更新される。非等速乱数ジョブ (S 5 0) では、初期値カウンタ、外れ普通図柄乱数メモリ (図示略) が更新される。なお、汎用カウンタメモリ (図示略) は、例えば割り込みごとの「 0 」～「 2 5 5 」の値の作成や、コマンドジョブ、飾りジョブの実行などに使用される。

【 0 1 5 3 】

50

また、音声ジョブ（Ｓ６０）では、音楽や音声に関するデータの読み込みが行われ、スイッチジョブ（Ｓ７０）では、各種検知スイッチの読み込みが行われる。すなわち、左右入賞口通過検知信号などの各種信号が中継基板２００を介して主制御部１４０に、発射停止検知信号、タッチ検知信号、ヴォリューム検知信号などの各種信号が払出用端子基板２００ａを介して払出制御部１５０にそれぞれ取り込まれ、また、第一種始動口（普通電動役物）入賞検知スイッチ１７ｓから第一種始動口入賞検知信号、大入賞装置３１から入賞球検知信号、及び普通図柄作動ゲート通過検知信号が主制御部１４０に取り込まれる。

【０１５４】

さらに、カウント検知スイッチ、カウント検知及び特定領域通過検知スイッチ等のスイッチ３１８（図５参照）に異常があるか否かが判定され（Ｓ８０）、異常がなければ（Ｓ

10

【０１５５】

特別図柄メインジョブ（Ｓ９０）においては、主制御部１４０と特別図柄制御部１６０とが協調して動作するために必要なデータに関するジョブが実行される。また、普通図柄メインジョブ（Ｓ１００）では、普通図柄及び普通図柄未始動回数の表示態様データの読み込みが行われる。

【０１５６】

この後、各フラグ状態がバックアップメモリにセットされ（Ｓ１４０）、賞球信号ジョブ（Ｓ１５０）、情報信号ジョブ（Ｓ１６０）、コマンドジョブ（Ｓ１７０）、及び残余時間ジョブ（Ｓ１８０）が実行される。賞球信号ジョブ（Ｓ１５０）においては、賞球払出しに関するデータの読み込みや出力が行われ、情報信号ジョブ（Ｓ１６０）では、他の制御部への情報出力に必要なデータの読み込みが行われる。さらに、コマンドジョブ（Ｓ１７０）では、特別図柄管理等のためのコマンドの出力が行われ、残余時間ジョブ（Ｓ１８０）では、非等速乱数の呼出しが行われる。尚、残余時間ジョブ（Ｓ１８０）においても、初期値乱数の更新が行われる。

20

【０１５７】

次に、上記メインジョブの一連の流れの中で実行される、始動入賞（第一種始動口（普通電動役物）１７への入賞）時の当否判定ジョブに関して図１２～図１５を参照して説明する。なお、これらのジョブで使用する各種メモリ等は、図５に示す主制御部１４０のＲＡＭ４８１（図２参照）に格納され、代表的なもの（４８１ａ～４８１ｇ、４８１ｈ～４８１ｍ、４８１ｏ、４８１ｐ、４８１ｘ、４８１ｙ）を図１６に示す。

30

【０１５８】

まず、図１２に示すように、Ｓ２００において始動入賞があったか否かを確認し、始動入賞が無い場合（Ｓ２００；ＮＯ）は、Ｓ２０３に進み、特別図柄保留数メモリ４８１ｂ（図１６）に記憶されている保留数（未始動回数であって、保留データの数に相当）を判定する。そして、保留数がなし（つまり、ゼロ）であれば本処理を終了し、保留数があれば、Ｓ２６０に移行する。

【０１５９】

40

一方、始動入賞がある場合（Ｓ２００；ＹＥＳ）は、Ｓ２０６において、保留数（未始動回数）が一定値（本実施例では「４」）を超えているか否かが判断され、この保留数（未始動回数）が一定値（本実施例では「４」）を超えていれば、その始動入賞は無効となり、Ｓ２６０へスキップする。また、一定値内の保留数（未始動回数）であれば、Ｓ２０８において、特別図柄保留数メモリ４８１ｂ（図１６参照）に記憶されている保留数（未始動回数）を１インクリメントする。

【０１６０】

このように、保留数（未始動回数）を１インクリメントすると、Ｓ２１０において、特別図柄当否判定乱数（以下、当否用乱数、又は判定乱数ともいう）および当り図柄乱数を発生させ（プログラムを発生させても、所定の乱数発生回路を用いてもいずれでもよい

50

(当否用乱数発生手段) }、S 2 1 2において、これら当否判定乱数および当り図柄乱数を読み込む。こうして読み込んだ乱数値を、S 2 1 4において、それぞれ特別図柄当否判定乱数メモリ4 8 1 a (図1 6参照: 以下、判定乱数メモリともいう)、大当り図柄決定乱数メモリ4 8 1 dに記憶する。このメモリは、読み込んだ判定乱数値を始動入賞の時系列にシフトメモリ形式で記憶している。

【0 1 6 1】

次いで、S 2 2 0に進み、「予告関連処理」を行う。この予告関連処理では、図1 3に示すように、まず、S 2 1 2で読み込んだ乱数値が大当りか否かを判定する(S 2 2 2)。このS 2 2 2では、大当り番号メモリ(内蔵ROM 4 8 2内にある)から大当り番号(当り用判定値)を読み出し、上記乱数値との比較を行い、両者が一致していれば「大当り」と判定され、一致していなければ「外れ」と判定される。

10

【0 1 6 2】

この「大当り」には、「真正確変大当り」と、「真正通常大当り」と、「疑似確変大当り」と、「疑似通常大当り」とが存在する。そして、本実施例では、「真正確変大当り」、「真正通常大当り」及び「疑似確変大当り」のうちの何れかが生ずる確率を「1 / 2 4 0」に設定している。このうち、「真正確変大当り」を生ずる割合を「2 / 5」、「真正通常大当り」を生ずる割合を「2 / 5」、「疑似確変大当り」を生ずる割合を「1 / 5」としている。つまり、本実施例では、「疑似確変大当り」を設けることで、遊技機1が高確率状態に移行する確率が高くなるが、「大入賞口3 1 1への入賞に伴う多量の遊技球の払い出し状態(つまり、従来の特別遊技状態)」を生ずる確率は、「1 / 3 0 0」となる{ (1 / 2 4 0) × (2 / 5) × 2 }。このため、本実施例によると、高確率状態への移行の可能性を高くし、遊技上の興趣を十分に向上させつつも、著しく射幸心をあおることがない。なお、本実施例において、「疑似通常大当り」は「疑似確変大当り」に起因した高確率状態にある場合にのみ発生可能である。

20

【0 1 6 3】

「大当り」と判定される場合(S 2 2 2; Y E S)には、この「大当り」が特別図柄表示装置2 7に「確率変動図柄(第1の確率変動図柄若しくは第2の確率変動図柄)」を表示して行われる大当り(以下、「確変大当り」と称する。)であるか否かが判断される(S 2 2 4)。そして、S 2 2 4で「確変大当り」と判断される場合(S 2 2 4; Y E S)には、確変フラグを設定した後(S 2 2 6)、当該「確変大当り」の「前回の当り」として、「真正確変大当り」が存在しているか否かが判断される(S 2 2 8)。つまり、「当該確変大当り」を基準に、その前回生じた大当りが「真正確変大当り」であるか否かが判断される(S 2 2 8)。

30

【0 1 6 4】

S 2 2 8で「N O」と判断されると、当該「確変大当り」が「疑似確変大当り」であるか否かが判断される(S 2 3 6)。そして、「疑似確変大当り」である場合(S 2 3 6; Y E S)には、「疑似確変大当りフラグ」を設定し、「予告関連処理」を終了して、S 2 6 0に移行する。つまり、本実施例においては、当該「確変大当り」の「前回の当り」として、「真正確変大当り」が存在しない場合に限って、所定の条件の下、「疑似確変大当り」が発生する。換言すると、本実施例では、遊技機1が「真正確変大当りに起因した高確率状態」にあるときには、特別図柄表示装置(可変表示手段)2 7に「疑似確変大当り図柄」が表示されることはない。一方、遊技機1が通常の確率状態(低確率状態)にあたり、「疑似確変大当りに起因した高確率状態」にあるときには、特別図柄表示装置(可変表示手段)2 7に「疑似確変大当り図柄」が表示されることがある。

40

【0 1 6 5】

S 2 2 8で「Y E S」と判断される場合には、「予告演出カウンタ」の値が「0」であるか否かを判断し、「0」でない場合(S 2 3 1; N O)には、「予告関連処理」を終了して、S 2 6 0に移行する。一方、「予告演出カウンタ」の値が「0」である場合(S 2 3 1; Y E S)には、所定の乱数を用いて、予告を行うか否か(即ち、主制御部1 4 0が予告実行信号を出力するか否か)の抽選を行い(S 2 3 2)、当選の場合には(S 2 3 2

50

；YES）、「大当り予告信号」を出力設定する。尚、このS231や、後述するS248に示す「予告演出カウンタ」は初期値が「0」であり、予告（本実施例では、連続予告に関する実行信号の出力設定）を行わない場合も値が「0」となる。

【0166】

また、S228及びS236で「NO」と判断される場合にも、S232の処理（S232；NOの場合）、若しくは、S232及びS234の処理（S232；YESの場合）を行った後に「予告関連処理」を終了し、S260に移行する。尚、S228及びS236で「NO」と判断される場合とは、S224で当該「確変大当り」の「前回の当り」として、「真正確変大当り」が存在せず、しかも、当該「確変大当り」が「疑似確変大当り」でない場合（S236；NO、つまり、「真正確変大当りである場合」）である。

10

【0167】

S224で、今回の「大当り」が「確変大当り」ではない（即ち、通常大当りである）と判断されると（S224；NO）には、「当該通常大当りの前回の当り」として、「疑似確変大当り」が存在しているか否かが判断される（S240）。つまり、当該通常大当りを基準に、前回生じた大当りが「疑似確変大当り」であるか否かが判断される（S240）。

【0168】

S240で「YES」と判断される場合と、当該「大当り」が「疑似通常大当り」であるか否かを判断し（S244）、「疑似通常大当り」である場合（S244；YES）には、「疑似通常大当りフラグ」を設定し、「予告関連処理」を終了し、S260に移行する。このように、本実施例においては、当該「通常大当り」の「前回の当り」として、「疑似確変大当り」が存在する場合、即ち、遊技機1が「疑似確変大当りに起因した高確率状態ある場合には、所定の条件の下、「疑似通常大当り」状態が発生することがある。

20

【0169】

尚、S240で「NO」と判断される場合には、S231に移行し、「予告演出カウンタ」の値が「0」であるか否かを判断する。そして、「予告演出カウンタ」の値が「0」でない場合には、「予告関連処理」を終了し、S260に移行する。一方、「予告演出カウンタ」の値が「0」である場合には、S232の処理（S232；NOの場合）、若しくは、S232及びS234の処理（S232；YESの場合）を行った後に「予告関連処理」を終了し、S260に移行する。

30

【0170】

S222で、「外れ」と判定される場合（S222；NO）には、S248で、「予告演出カウンタ」の値が「0」であるか否かを判断し、「0」でない場合（S248；NO）には、「予告関連処理」を終了し、S260に移行する。一方、「予告演出カウンタ」の値が「0」である場合（S248；YES）には、所定の乱数を用いて、予告を行うか否か（即ち、主制御部140が予告実行信号を出力するか否か）の抽選を行い、当選の場合には（S250；YES）、偽りの当り予告実行信号（図中は、「ガセ予告信号」と標記）を出力設定する（S255）。即ち、偽りの当り予告実行信号（ガセ予告信号）が、主制御部140から特別図柄制御部160に出力される。

【0171】

40

このように、S232、S250で、予告を行う旨の抽選結果を得た後、S234、S255の予告信号出力設定を経てからS260の処理に移行する。尚、S232、S250で、予告を行わない旨の抽選結果を得た場合には、予告実行信号の出力設定を行うことなく、S260の処理に移行する。尚、S234若しくはS255で出力された予告実行信号を、特別図柄制御部160が受信した後の処理については後述する。

【0172】

尚、S234、S255において、予告実行信号（本実施例では、連続予告に関する予告実行信号）を出力設定する場合には、S231、S248に示す「予告演出カウンタ」には、保留数がセットされる。これに加え、S231やS248において、予告演出カウンタの値が「0」でない（ここでは、1～4の整数となる）と判定される場合には、S2

50

60に処理が移行する。つまり、予告演出カウンタに、1～4の整数が記憶されている場合（連続予告に関する予告実行信号の出力設定が既に行われている場合）には、新たに、予告実行信号の出力設定を行うことがない。尚、各発明に示す遊技機は、本実施例と異なり、連続的予告ではなく、単発的な予告を行う遊技機であってもよい。

【0173】

図12に戻り、S260において変動開始時であれば、S262にて、特別図柄当否乱数メモリ481a（図16参照）から記憶している最も古い先頭の当否判定乱数値を読み出し、大当り図柄決定乱数メモリ481dから当り図柄乱数値を読み出すと共に、特別図柄当否乱数メモリ481aおよび大当り図柄決定乱数メモリ481dをシフトする。そして、S265において、特別図柄用の大当り番号メモリ（内蔵ROM482内にある）から大当り番号（当り用判定値）を読み出し、S267において、上記特別図柄当否判定乱数値との比較を行い、両者が一致していれば大当り判定となり、一致していなければ外れ判定となる。大当り判定の場合には、S270の「大当り処理」に移行し、外れ判定の場合には、S370の「外れ処理」に移行する。

10

【0174】

大当り処理（S270）においては、図14に示すように、まず、「疑似確変大当りフラグ」が設定されていない（S272；NO）と共に「疑似通常大当りフラグ」が設定されていない（S274；NO）場合、つまり、真正大当りの場合（真正確変大当りであっても、真正通常大当りであってもよい。）には、S276で、真正大当り図柄決定乱数（識別情報決定用乱数）を発生させ、これを読み込んでその決定乱数値を真正大当り図柄決定乱数メモリ481d（図16参照）に記憶する（S276）。なお、真正大当り図柄決定乱数は、始動入賞時に当否用乱数と同時に読み込まれているが、当り判定決定と同時に、あるいは当り判定決定後所定の時間後に読み込むものとしてもよい。

20

【0175】

この真正大当り図柄決定乱数値で指定される特別図柄は、特別図柄制御部160のROM163（図7参照）に格納されている特別図柄画像データに基づいて、特別図柄表示装置27（図3参照）に、変動表示状態を経た後、定められた配列態様で確定表示（停止表示）される（図24の（a）及び（b）参照）。なお、上記特別図柄画像データを大当り図柄決定乱数値と対応付けて識別情報決定用値として主制御部140のRAM481（図22参照）に記憶しておき、読み込んだ真正大当り図柄決定乱数値と識別情報決定用値とを比較することで停止表示する図柄を決定するものとしてもよい。

30

【0176】

また、真正大当り図柄決定乱数と同時にリーチ態様決定乱数を発生させ、これを読み込んでその決定乱数値をリーチ態様決定乱数メモリ481j（図16参照）に記憶する（S280）。このリーチ態様決定乱数値で指定されるリーチ表示態様は、特別図柄制御部160のROM163（図7参照）に格納されたリーチ表示態様画像データに基づいて、特別図柄表示装置27（図3参照）に、変動表示状態を経た後、定められたリーチ態様で表示される。なお、この場合も、上記リーチ表示態様画像データをリーチ態様決定乱数値と対応付けてリーチ態様決定用値として、主制御部140のRAM481（図22参照）のリーチ態様決定用値メモリ481k（図16参照）に記憶しておき、読み込んだリーチ態様決定乱数値とリーチ態様決定用値とを比較することで表示するリーチ態様を決定するものとしてもよい。

40

【0177】

一方、「疑似確変大当りフラグ」が設定されている（S272；YES）場合、つまり、疑似確変大当りの場合には、S282で、疑似確変大当り図柄決定乱数（識別情報決定用乱数）を発生させ、これを読み込んでその決定乱数値を疑似確変大当り図柄決定乱数メモリ481o（図16参照）に記憶する。また、「疑似確変大当りフラグ」が設定されていない（S272；NO）が、「疑似通常大当りフラグ」が設定されている（S274；YES）場合、つまり、疑似通常大当りの場合には、S284で、疑似通常大当り図柄決定乱数（識別情報決定用乱数）を発生させ、これを読み込んでその決定乱数値を疑似通常

50

大当り図柄決定乱数メモリ481p(図16参照)に記憶する。

【0178】

なお、疑似確変大当り図柄決定乱数や疑似通常大当り図柄決定乱数も、始動入賞時に当否用乱数と同時に読み込まれているが、当り判定決定と同時に、あるいは当り判定決定後所定の時間後に読み込むものとしてもよい。また、疑似確変大当り図柄決定乱数値や疑似通常大当り図柄決定乱数値で指定される特別図柄は、特別図柄制御部160のROM163(図7参照)に格納されている特別図柄画像データに基づいて、特別図柄表示装置27(図3参照)に、変動表示状態を経た後、定められた配列態様で確定表示(停止表示)される{図24の(c)及び(d)参照}。

【0179】

また、上記特別図柄画像データを疑似確変大当り図柄決定乱数値や疑似通常大当り図柄決定乱数値と対応付けて識別情報決定用値として主制御部140のRAM481(図22参照)に記憶しておき、読み込んだ疑似大当り図柄決定乱数値と識別情報決定用値とを比較することで停止表示する図柄を決定するものとしてもよい。更に、本実施例では、疑似確変大当り図柄や疑似通常大当り図柄を、所定の図柄変動の後、リーチ状態を経ることなく、確定表示するが、疑似確変大当り図柄や疑似通常大当り図柄においても、リーチ状態を経た後に確定表示を行ってもよい。

【0180】

以上の大当り処理においては、S290において、「大当り」という判定結果(本実施例では「1」)を特別図柄判定結果メモリ481i(図16参照)に記憶する。

【0181】

一方、外れ処理(S310)においては、図15に示すように、まず、S265からS372に進み、外れリーチジョブを行うかどうかを乱数により決定する。すなわち、S372において、リーチ態様決定乱数を発生させ、これを読み込み、他方、S374において、リーチ番号メモリ481h(図16参照)に記憶されているリーチ番号を読み出す。そして、S376において、両者が一致していれば外れリーチジョブに、一致していなければ通常外れジョブとなる。

【0182】

外れリーチジョブの場合は、S378へ進み、少なくとも揃えるべき2つの特別図柄(例えば、3種類の特別図柄のうち、左図柄と右図柄)を、外れリーチ図柄決定乱数(また、左図柄の乱数を参照し、それに右図柄を一致させるようにしてもよい)を使用して決定し(S378)、外れリーチ図柄番号メモリ481l(図16参照)に記憶する(S380)。また、S382において、外れ中図柄を乱数により同様に決定し、S384において決定した乱数値を外れ中図柄番号メモリ481g(図16参照)に記憶する。そして、S390において、「外れリーチ」という判定結果(本実施例では「2」)を特別図柄判定結果メモリ481j(図16参照)に記憶する。

【0183】

通常外れジョブの場合は、S395に進み、各特別図柄(例えば、左図柄、右図柄及び中図柄)をそれぞれ乱数により決定し、決定した各乱数値をそれぞれ対応する外れ図柄番号メモリ481e、481f、481gに記憶する(S395、S400、S405、S408、S410、S412)。そして、S418において、「通常外れ」という判定結果(本実施例では「3」)特別図柄を判定結果メモリ481i(図16参照)に記憶する。

【0184】

次に、上記メインジョブの一連の流れの中で実行される、特別図柄メインジョブの概略の流れを図17~図19を参照して説明する。まず、S500において、第一種始動口(普通電動役物)17への遊技球の入賞に基づき、特別図柄表示装置27の各主表示部271、272、273毎に各特別図柄の変動表示を開始させる。そして、S510において、判定結果メモリ481i(図16参照)から図12~15に示す当否判定ジョブで得られた各入賞に対する判定結果を読み出す。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 5 】

具体的には、大当たり判定（「 1 」）の場合は（ S 5 2 0 : Y E S ）、 S 8 0 0 に進み、大当たり表示ジョブを行う。この大当たり表示ジョブでは、図 1 8 に示すように、 S 8 0 3 において「確変フラグ」が設定されているか否かを判断し、設定されていない場合（ S 8 0 3 ; N O ）には、「疑似通常大当たりフラグ」が設定されているか否かが判断される（ S 8 0 5 ）。そして、「疑似通常大当たりフラグ」が設定されていない場合（ S 8 0 5 ; N O ）、即ち、「真正通常大当たり」の場合には、 S 8 0 8 に進み、上述したリーチ態様決定乱数値に対応するリーチ態様決定用値メモリ 4 8 1 k に記憶されているリーチ態様決定用値を読み出し、さらに S 8 1 0 に進み、真正大当たり番号（識別情報決定用値）を大当たり番号メモリ（内蔵 R O M 4 8 2 内）から読み出す。

10

【 0 1 8 6 】

そして、 S 8 1 3 に進み、左側に位置する主表示部 2 7 1 と、右側に位置する主表示部 2 7 3 とに同一図柄（同一の偶数）を表示してリーチ表示を行った後に、演出用表示部 2 7 5 の変動を開始する。更に、演出用表示部 2 7 5、中央に位置する主表示部 2 7 2 の順に、図柄変動を停止させ、「真正通常大当たり図柄」を、特別図柄表示装置 2 7 で確定表示する（ S 8 1 6 ）。尚、本実施例では、遊技機が通常の高確率状態（低確率状態）にあるときに、この「真正通常大当たり図柄」が表示されても、遊技機 1 は通常の高確率状態（低確率状態）を維持するが、遊技機が高確率状態にあるときに、この「真正通常大当たり図柄」が表示されると、「第 1 の特別遊技状態」を終了した後に遊技機 1 は通常の高確率状態（低確率状態）とされる。また、本実施例では、演出用表示部 2 7 5 を主表示部 2 7 1、2 7 2、2 7 3 に比べて大型化し、この演出用表示部 2 7 5 に表示される図柄も大型化されているため、図 1 8 及び 1 9 において演出用表示部 2 7 5 に表示される図柄を「大図柄」と称している。

20

【 0 1 8 7 】

S 8 0 5 で、「疑似通常大当たりフラグ」が設定されると判断されると（ S 8 0 5 ; Y E S ）、即ち、「疑似通常大当たり」の場合には、 S 8 2 0 に進み、疑似通常大当たり番号（識別情報決定用値）を大当たり番号メモリ（内蔵 R O M 4 8 2 内）から読み出す。そして、 S 8 2 3 に進み、左側に位置する主表示部 2 7 1 と、右側に位置する主表示部 2 7 3、中央に位置する主表示部 2 7 2 の順で、図柄変動を停止させ、「疑似通常大当たり図柄」を、特別図柄表示装置 2 7 で確定表示する。尚、この「疑似通常大当たり図柄」は、前述の如く、遊技機 1 が「疑似確変大当たり」を原因として高確率状態となっているときに限定して表示される。そして、この「疑似通常大当たり図柄」が表示されると、「第 2 の特別遊技状態」を終了した後に遊技機 1 は通常の高確率状態（低確率状態）とされる。

30

【 0 1 8 8 】

S 8 0 3 において「確変フラグ」が設定されていると判断されると（ S 8 0 3 ; Y E S ）、「疑似確変大当たりフラグ」が設定されているか否かが判断される（ S 8 3 0 ）。そして、「疑似確変大当たりフラグ」が設定されていない場合（ S 8 3 0 ; N O ）、即ち、「真正確変大当たり」の場合には、前述の「真正通常大当たり」の場合と同様に処理される。即ち、 S 8 3 3 に進み、上述したリーチ態様決定乱数値に対応するリーチ態様決定用値メモリ 4 8 1 k に記憶されているリーチ態様決定用値を読み出し、さらに S 8 3 5 に進み、真正大当たり番号（識別情報決定用値）を大当たり番号メモリ（内蔵 R O M 4 8 2 内）から読み出す。

40

【 0 1 8 9 】

そして、 S 8 3 8 に進み、左側に位置する主表示部 2 7 1 と、右側に位置する主表示部 2 7 3 とに同一図柄（同一の奇数）を表示してリーチ表示を行った後に、演出用表示部 2 7 5 の変動を開始する。更に、演出用表示部 2 7 5、中央に位置する主表示部 2 7 2 の順に、図柄変動を停止させ、「真正確変大当たり図柄」を、特別図柄表示装置 2 7 で確定表示する（ S 8 4 1 ）。尚、本実施例では、遊技機が高確率状態にあるときに、この「真正確変大当たり図柄」が表示されると、「第 1 の特別遊技状態」を終了した後に遊技機 1 は高確率状態を継続し、遊技機が低確率状態にあるときに、この「真正確変大当たり図柄」が表示

50

されると、「第1の特別遊技状態」を終了した後に遊技機1は高確率状態とされる。

【0190】

S830で、「疑似確変大当り当りフラグ」が設定されると判断されると(S830; YES)、即ち、「疑似確変大当り」の場合には、S850に進み、疑似確変大当り番号(識別情報決定用値)を大当り番号メモリ(内蔵ROM482内)から読み出す。そして、S853に進み、左側に位置する主表示部271と、右側に位置する主表示部273、中央に位置する主表示部272の順で、図柄変動を停止させ、「疑似確変大当り図柄」を、特別図柄表示装置27で確定表示する。尚、この「疑似確変大当り図柄」は、前述のように、遊技機1が「真正確変大当り」を原因として高確率状態となっているときには表示されない。そして、この「疑似確変大当り図柄」が表示されると、「第2の特別遊技状態」を終了した後に遊技機1は高確率状態とされる。更に、疑似確変大当り報知ランプ(報知手段)を点灯させ、遊技機1が疑似確変大当り状態に突入することが報知される。

10

【0191】

図17に戻り、外れリーチ判定(「2」)の場合は(S530: YES)、S900に進み、外れリーチ表示ジョブを行う。即ち、図19に示すように、上述した外れリーチ図柄番号メモリ4811(図16参照)から外れリーチ図柄番号と、外れ中図柄番号メモリ481g(図16参照)から外れ中図柄番号とを読み出す(S905)。そして、S910において、読み出した外れリーチ図柄番号と外れ中図柄番号とを比較し、それらの差異に基づき外れリーチ態様を決定する(S915)。具体的には、S915において、それらの番号の差(すなわち、例えば左図柄と中図柄との差)を算出し、その差に基づいて外れリーチ態様メモリ481mから外れリーチ態様データを読み出す。例えば、差が「-1」の場合(すなわち、例えば中図柄が左図柄の1つ前の図柄となる場合)、複数種類(例えば3種類)の外れスーパーリーチの中から1種が選択され(例えば、所定の乱数取得により選択することができる)、読み出される。

20

【0192】

その後、S918において、左側に位置する主表示部271と、右側に位置する主表示部273とに同一図柄(同一の奇数でも、偶数でもよい。)を表示してリーチ表示を行った後に、演出用表示部275の変動を開始する(S920)。更に、演出用表示部275、中央に位置する主表示部272の順に、左右の主表示部271、273とは異なる図柄を、停止表示し(S925)、「外れ図柄」を、特別図柄表示装置27で確定表示する。

30

【0193】

通常外れ判定(「3」)の場合は(S540)、図17のS550に進み、外れ各図柄番号を外れ番号メモリ481e、481f、481g(図16参照)からそれぞれ読み出し、S560に進んで、主表示部271~273において各特別図柄を(例えば、左図柄、右図柄及び中図柄)、相互にずれたタイミングで停止表示させ確定させ、「外れ図柄」を、特別図柄表示装置27で確定表示する。

【0194】

次に、特別図柄制御部160によって行われる「予告処理」に関し、図20を用いて簡単に説明する。即ち、主制御部140が発信した予告信号(図13のS234、S255参照)を、特別図柄制御部160が受信すると(S1100; YES)、実際に予告を行うか否かを乱数等によって抽選する(S1110)。そして、実際に予告を行う旨の抽選結果が得られると(S1110; YES)、その予告信号が「大当り」に対応するもの(真の予告に関するもの)か、外れに対応するもの(ガセ予告に関するもの)か、が判断される(S1120)。

40

【0195】

予告信号が、「大当り(真正確変大当り及び真正通常大当り)」に対応するもの(真の予告に関するもの)である場合(S1120; YES)は、S1130に進み、後表示を行うか{リーチ表示の後に予告動作(扉A、Bの開閉)を行うか}、前表示を行うか{リーチ表示の前に予告動作(扉A、Bの開閉)を行うか}を、乱数等を用いて抽選しする。そして、後表示を行う場合(S1130; YES)には、「リーチ表示の後に予告動作(

50

扉 A、B の開閉)を行う」旨の指令が、音声・ランプ制御部 170a に出力される (S1140)。また、前表示を行う場合 (S1130; NO) には、「リーチ表示の前に予告動作 (扉 A、B の開閉)を行う」旨の指令が、音声・ランプ制御部 170a に出力される (S1150)。更に、予告信号が外れに対応するもの (ガセ予告に関するもの)と判断される場合 (S1120; NO) も、「リーチ表示の前に予告動作 (扉 A、B の開閉)を行う」旨の指令が、音声・ランプ制御部 170a に出力される (S1150)。

【0196】

次に、特別図柄表示装置 27 (図 3 参照) に、特定図柄 (真正確変大当り図柄、真正通常大当り図柄、疑似確変大当り図柄、若しくは、疑似通常大当り図柄) が確定表示された後の処理、即ち、遊技機 1 が特別遊技状態となった後の処理 (以下、「特別遊技関連処理」と称する。) について、図 33 ~ 図 37 を用いて説明する。

10

【0197】

特別遊技が開始されると、図 33 に示すように、連続カウンタを初期化 (例えば、「1」に設定) した (S1010) 後、「疑似確変大当りフラグ」が設定されているか否か (S1012)、「疑似通常大当りフラグ」が設定されているか否か (S1013) が判断される。そして、「疑似確変大当りフラグ」及び「疑似通常大当りフラグ」が設定されていない場合 (S1012; NO で、S1013; NO の場合)、つまり、真正大当り (真正確変大当りでも、真正通常大当りでもよい。) には、特別遊技として「第 1 の特別遊技状」を実行する。即ち、開閉板 312 を開放方向に作動し、大入賞口 311 を開放し (S1015)、大入賞口 311 に遊技球が入賞し易い状態にする。尚、「連続カウンタ」の値は、特別遊技状態における「ラウンド回数」に相当する

20

【0198】

大入賞口 311 の開放状態が所定時間 t_1 (例えば 30 秒) を経過したとき (S1020; YES)、若しくは、入賞数が所定数 n_1 に到達したとき (S1030; YES) に、「停止条件」が成立し、開閉板 312 を閉鎖方向に作動し、大入賞口 311 が閉鎖状態とされ (S1040)、1 つのラウンドを終了する。即ち、開閉板 312 を開放方向へ作動させ、「停止条件」の成立を待って、閉鎖方向への作動させること、即ち、閉鎖状態にある大入賞口 311 を開閉することが、「第 1 の特別遊技」における「単位作動」の一具体例を示している。

【0199】

30

尚、所定時間 t_1 が経過しておらず (S1020; NO)、しかも、入賞数が所定数 n_1 に到達していないとき (S1030; NO)、即ち、「停止条件」が成立しない場合には、大入賞口 311 の開放状態が維持される。また、「入賞数が所定数 n_1 に到達したか否か」は、入賞球検知スイッチ 318 (図 5 参照) に所定数 n_1 (例えば 10 個) の入賞が検知されたか否かにより判断することができる。

【0200】

S1040 によって大入賞口 311 (開閉板 312) が閉鎖されてから、所定時間 t_2 (例えば 0.5 秒) が経過した後に、所定の「継続条件」が成立していれば (S1045; YES)、連続カウンタの値を「+1」し (S1050)、継続条件が成立していなければ (S1045; NO)、特別遊技を終了する (S1060)。即ち、S1045 の処理は「作動終了手段」の一具体例を示している。また、「継続条件」としては、「大入賞口 311 に入賞した遊技球が、図示しない特定領域を通過したこと」を例示できる。

40

【0201】

所定の継続条件が成立し (S1045; YES)、連続カウンタの値を「+1」した (S1050) 場合には、特別遊技の終了条件を満たすか否かが判断される。例えば、連続カウンタの値が所定の回数 (例えば、16 回) に到達したか否かが判断され (S1055)、所定の回数に達すると (S1055; YES)、特別遊技の終了条件が成立し、特別遊技を終了する (S1060)。一方、特別遊技の終了条件を満たさない場合、つまり、所定の回数に到達しない場合 (S1055; NO) と、再び大入賞口 311 (開閉板 312) が開放状態となり、大入賞装置 31 が遊技球受入状態となる。尚、「停止条件」まで

50

を、1つのラウンドとする「遊技球受入状態」は、所定の最高継続ラウンド数（本実施例では16ラウンド）まで繰り返し継続される。また、「停止条件」成立時に「継続条件」が不成立の場合は、特別遊技状態がそのラウンドで終了（いわゆるパンク）する。

【0202】

S1060で特別遊技を終了した後に、「確変フラグ」が設定されているか否かが判断され（S1065）、設定されていない場合（S1065；NO）、即ち、「真正通常大当り」に係る特別遊技を終了した場合には、そのまま特別遊技気関連処理を終了する。このとき、図36（a）に示すように、当該特別遊技を開始する直前において、遊技機1が通常の高確率状態（低確率状態）にあるときには、当該特別遊技の終了後も、この通常の高確率状態（低確率状態）がそのまま維持される。一方、当該特別遊技を開始する直前において、遊技機1が高確率状態にあるときには、当該特別遊技の終了後に、遊技機1は通常の高確率状態（低確率状態）に移行する（図示を省略）。

10

【0203】

S1065で、「確変フラグ」が設定されていると判断されると（S1065；YES）、即ち、「真正確変大当り」に係る特別遊技を終了した場合には、「確変処理」を実行し（S1100）、本遊技機1を高確率状態に移行させた後に特別遊技関連処理を終了する。このとき、当該特別遊技を開始する直前において、遊技機1が通常の高確率状態（低確率状態）にあるときには、図36（b）に示すように、当該特別遊技の終了後に遊技機1は高確率状態に移行する。そして、この高確率状態は、その後、真正通常大当りを生ずると（所定条件の一具体例）、通常の高確率状態（低確率状態）に戻される。また、当該特別遊技を開始する直前において、遊技機1が高確率状態にあるときには、当該特別遊技の終了後に、この高確率状態を継続する（図示を省略）。

20

【0204】

S1012で、「疑似確変大当りフラグ」が設定されていると判断される場合（S1012；YES）と、S1013で「疑似通常大当りフラグ」が設定されている判断される場合（S1013；YES）には、「第2の特別遊技」が実行される。

【0205】

即ち、S1012で、「疑似確変大当りフラグ」が設定されていると判断される場合（S1012；YES）、つまり、疑似確変大当りの場合には、図34に従って「第2の特別遊技」が実行される。まず、開閉板312を振動させ（S2015）、この開閉板312の振動時間が所定時間 t_1 （例えば30秒）となるか（S2020；YES）、若しくは、入賞数が所定数 n_1 に到達したとき（S2030；YES）に、「停止条件」が成立し、開閉板312の振動を停止し（S2040）、1つのラウンドを終了する。ここで、開閉板312を振動させ、「停止条件」の成立を待って、振動を停止することは、「第2の特別遊技」における「単位作動」の一具体例を示している。

30

【0206】

この「第2の特別遊技」においても、所定時間 t_1 が経過するか（S2020）、入賞数が所定数 n_1 に到達すること（S2030）が「停止条件」とされるが、「第2の特別遊技」においては、S2015で開閉板312が振動状態となっても、大入賞口311は開放状態とならない。よって、遊技球が大入賞口311に入賞することは不可能なため、S2035で、入賞数が所定数 n_1 に到達したと判断されることはない。

40

【0207】

また、この「第2の特別遊技」においても例えば、大入賞口311に入賞した遊技球が、図示しない特定領域を通過したことが「継続条件」とされる。このため、S2040によって、開閉板312の振動を停止してから、所定時間 t_2 （例えば0.5秒）が経過した後に、当該「継続条件」が成立しているか否かが判断される（S2045）が、開閉板312を振動状態させるだけの「第2の特別遊技」においては、この「継続条件」が成立すると判断されることはない。従って、第2の特別遊技においては、S2015で、開閉板を振動させ、所定時間 t_1 が経過した（S2020；YES）後に、一律に「継続条件」が不成立と判断され（S2045；NO）、特別遊技を終了する（S2060）。つま

50

り、「第2の特別遊技」は、単位作動を一回行ったら終了する。

【0208】

このように、第2の特別遊技を終了した後(S2060)、「確変処理」を実行し(S2065)、本遊技機1を高確率状態に移行させた後に処理を終了する。このとき、当該特別遊技を開始する直前において、遊技機1が通常の高確率状態(低確率状態)にあるときには、図37(a)に示すように、当該特別遊技の終了後に、遊技機1は高確率状態に移行する。即ち、本遊技機1において、「疑似確変大当たり」を生ずると、大入賞口311への入賞を行わずに特別遊技を終了させ、高確率状態のみを残すことができる。そして、この高確率状態は、その後、通常当たり(真正通常大当たり若しくは疑似通常大当たり)を生ずると(所定条件の一具体例)、通常の高確率状態(低確率状態)に戻される。また、当該特別遊技を開始する直前において、遊技機1が高確率状態にあるときには、当該特別遊技の終了後に、この高確率状態を継続する(図示を省略)。

10

【0209】

S1012で「疑似確変大当たりフラグ」が設定されていないと判断されると(S1012; NO)と共に、S1013で「疑似通常大当たりフラグ」が設定されている判断される場合、つまり、疑似通常大当たりの場合にも、前述の疑似確変大当たりの場合と同様に、「第2の特別遊技」が実行される。即ち、図35に示すように、先ず、開閉板312を振動させ(S3015)、この開閉板312の振動時間が所定時間 t_1 (例えば30秒)となるか(S3020; YES)、若しくは、入賞数が所定数 n_1 に到したとき(S3030; YES)に、「停止条件」が成立し、開閉板312の振動を停止し(S3040)、1つのラウンドを終了する。尚、3035においても、入賞数が所定数 n_1 に到達したと判断されることはない。

20

【0210】

また、S3040によって、開閉板312の振動を停止してから、所定時間 t_2 (例えば0.5秒)が経過した後に、所定の「継続条件」が成立しているか否かが判断される(S3045)が、この場合も、「継続条件」が成立すると判断されることはない。従って、図35に従う場合も、開閉板を振動させ、所定時間 t_1 が経過した(S3020; YES)後に、一律に「継続条件」が不成立と判断され(S3045; NO)、特別遊技を終了する(S3060)。

【0211】

30

この「疑似確変大当たり」は、前述の如く、遊技機1が「疑似確変大当たりを契機とする高確率状態」にあるときのみ生ずる。そして、遊技機1が、当該「疑似通常大当たり」に起因する特別遊技を開始する直前において、高確率状態(疑似確変大当たりを契機とする高確率状態)にあるが、図37(b)に示すように、当該特別遊技の終了後に、遊技機1は通常の高確率状態(低確率状態)に移行する。

【0212】

(3)実施例の効果

本実施例によると、確率変動図柄が複数種類設定され、特別図柄表示装置(可変表示手段)27に表示される確率変動図柄の種類に応じて、大入賞装置(可変入賞手段)31の作動態様が2つの作動態様の中から選択される。つまり、大入賞装置(可変入賞手段)31への遊技球の入賞率が異なる「2種類」の「特別遊技状態」を設定し、特別図柄表示装置(可変表示手段)27に表示される「確率変動図柄」の種類に応じて、所定の「特別遊技状態」を選択する。これにより、大入賞装置(可変入賞手段)31への遊技球の入賞率が変更される。よって、実施例に係る遊技機1では、例えば、高確率状態への移行頻度を高くしつつも、遊技球の払い出し数を所望の数とすることができる。

40

【0213】

つまり、実施例の遊技機1によると、射幸心を著しくそそる遊技機1となることを防止しつつも、高確率状態に移行させる頻度を高めることができ、遊技上の興趣を十分に向上させることができる。また、本実施例では、確率変動図柄のみならず、非確率変動図柄も、「2種類」設定し、特別図柄表示装置(可変表示手段)27に表示される非確率変動図

50

柄に応じて、大入賞装置（可変入賞手段）31の作動態様を変更するため、より一層、遊技上の興趣を向上させることができる。

【0214】

以上、本発明の実施の形態を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、請求項1に記載した範囲を逸脱しない限り、請求項1の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【0215】

即ち、「第2の特別遊技」における大入賞装置31（可変入賞手段）の作動作態様は実施例で例示する態様に限定されない。例えば、図38に示すように、「第1の特別遊技」における開閉板312の開放量（V）よりも（図38の破線を参照）、「第2の特別遊技」における開閉板312の開放量（Y）を小さく（少なく）し、「第1の特別遊技」における大入賞装置31（可変入賞手段）への入賞率よりも、「第2の特別遊技」における大入賞装置31（可変入賞手段）への入賞率を低くしてもよい。例えば、「第1の特別遊技（状態）」においては開閉板312の開放量（V）を遊技球Wの直径（X）より多くし（大きくし）、「第2の特別遊技（状態）」においては開閉板312の開放量（Y）を遊技球Wの直径（X）よりも少なく（小さく）してもよい。好ましくは、開放量（Y）を直径（X）の（2/3）以下（0を含まない。）にしたり、より好ましくは、（1/2）以下（0を含まない。）にする場合を例示できる。

【0216】

また、前述の参考発明9～参考発明11とは異なる手法で、「第1の特別遊技」における大入賞装置31（可変入賞手段）への入賞率よりも、「第2の特別遊技」における大入賞装置31（可変入賞手段）への入賞率を低くしてもよい。例えば、「第2の特別遊技」の際に行う単位作動の上限回数を、「第1の特別遊技」の際に行う単位作動の上限回数よりも少なくし、「第1の特別遊技」における大入賞装置31（可変入賞手段）への入賞率よりも、「第2の特別遊技」における大入賞装置31（可変入賞手段）への入賞率を低くしてもよい。

【0217】

実施例を構成する電子制御装置130においては、主制御部140に対して、払出制御部150及び特別図柄制御部160ばかりではなく、音声・ランプ制御部170aをも、信号伝送経路500aによって直に接続してもよい。また、音声・ランプ制御部170aの代わりに、各々別体のランプ制御部及び音声制御部を用いてもよい。この場合には、ランプ制御部や音声制御部を特別図柄制御部160に対し、信号伝送経路500bにより接続してもよいし、ランプ制御部や音声制御部を信号伝送経路500aにより、主制御部140に直に接続してもよい。尚、これらの場合の伝送方向は一方向であっても双方向であってもどちらでも良い。

【0218】

例えば、図39の変形例に示すように、主制御部140と、音声・ランプ制御部170とを信号伝送経路500bによって接続し、音声・ランプ制御部170と、特別図柄制御部160とを信号伝送経路500cによって接続してもよい。そして、主制御部140から音声・ランプ制御部170へは、一方向形式でデータを伝送し、音声・ランプ制御部170及び特別図柄制御部160間では双方向でのデータの伝送を可能としてもよい。この場合には、音声・ランプ制御部170及び特別図柄制御部160間で、同期を図ることが容易であり、音の発生、ランプの点灯、図柄の表示等を当り図柄の確定やリーチ態様にあわせて正確なタイミングで制御することができる。

【0219】

また、実施例では、リフレクタ860として、いわゆる「5面カット状」の反射面863を備えたものを例示したが、リフレクタ860の態様はこれに限定されない。例えば、図40に示すように、「4面カット状」等の「5面以外の多角面カット状」の反射面863や、円形、楕円形等の種々の形状のを反射面863を備えたものを用いてもよい。尚、

実施例に示す「５面カット状」の反射面８６３では中央が水平面状となり、図４０に示す「４面カット状」の反射面８６３では中央が谷形状となる。このため、第１の発光体（前方発光体８３０）が発する光を、異なった態様で遊技者に到達させることになる。つまり、反射面８６３の形状を適宜変更することで、異なる態様の反射光を得ることができる。

【０２２０】

実施例では、リフレクタ８６０として、反射面８６３と、光通過孔８６５を備えるものを例示したが、リフレクタ８６０の構造はこれに限定されない。例えば、リフレクタ８６０を、後方発光体８２０が発する光を透過するが、前方発光体８３０が発する光を透過せず、反射する「ハーフミラー」で構成してもよい。この場合には、リフレクタ８６０には必ずしも、光通過孔８６５を形成する必要がないため、リフレクタ８６０の構造の簡略化や、リフレクタ８６０の強度の向上等を図ることができる。

10

【０２２１】

後方発光体８２０の配置は、本実施例と異なる態様であってもよく、例えば、図４１に示すような「千鳥状」に配置したり、ランダムに配置してもよい。また、光通過孔もスリット状の隙間部によって構成されるものに限定されず、例えば、丸形孔、三角形孔、多角形孔、切り欠き状の孔等で構成してもよい。更に、光通過孔の配置方法も種々選択でき、例えば、「千鳥状」に配置したり、ランダムに配置してもよい。また、光選択部を備えるリフレクタ（例えば、透明な基材部と、この基材部の少なくとも前面部に形成される蒸着メッキ層等で構成される光選択膜と、を備えるハーフミラー状のリフレクタ）においては、この隙間部８６２を形成する必要はない。但し、この場合には、後方発光体８２０から発光される光が、光選択部（光選択膜）を通過するときに減衰し易いため、後方発光体８２０からリフレクタの前方に到達する光の光量が、実施例の態様（隙間部８６２（光通過孔８６５）を用いる態様）に比べて、少なくなる傾向がある。

20

【０２２２】

また、変形例に係るサイドランプ装置として、図４２及び図４３に示す後方レンズ体１８５０を備えるものを例示できる。但し、この変形例に係るサイドランプ装置においても、後方レンズ体１８５０以外の構成部材としては、実施例と同様な構成部材（リフレクタ８６０、後方発光体８２０、スペーサ８４０、前方発光体８３０、前方レンズ体８７０）を備える。この変形例に係る後方レンズ体１８５０は、所定の透明な一体成形品（例えば、透明な樹脂（ポリカーボネート）等の一体成形品）を用いて構成されている。また、長尺状に形成された平板部１８５０ａと、平板部１８５０ａの前面からその前方に向かって多数突出する突出部１８５０ｂと、を備えている。尚、この後方レンズ体１８５０においては、平板部１８５０ａの平面寸法がリフレクタ８６０の平面寸法よりも一回り大きくされている（略同じとされてもよいし、小さくされてもよい。）。

30

【０２２３】

突出部１８５０ｂは、「リフレクタ８６０の隙間部８６２（光通過孔８６５）の空間形状」と凹凸が略反転した凸形状を備える。即ち、突出部１８５０ｂは、リフレクタ８６０の板状体８６１と略同一の形状を備え、その前端面１８５１ｂは、「５面カット状」の凹面形状を備える。また、突出部１８５０ｂの数は隙間部８６２の数と等しくされている（本変形例では、２８個）と共に、隣接する突出部１８５０ｂの配置間隔も隣接する隙間部８６２の配置間隔と等しくされている。この変形例においては、リフレクタ８６０の後方に後方レンズ体１８５０を配置し、各突出部１８５０ｂを対応する関係にある隙間部８６２に挿入すると（図４３（ｂ）を参照）、リフレクタ８６０と、後方レンズ体１８５０とが一体化される。このとき、板状体８６１の凹面部８６１ａと、突出部１８５０ｂの前端面１８５１ｂとが、略面一な状態となる。

40

【０２２４】

リフレクタ８６０に、その前後（表裏）を貫通する隙間部８６２（光通過孔８６５）を設ける場合においては、本変形例の如く、後方レンズ体１８５０の前面部から、隙間部８６２（光通過孔８６５）に挿入される突出部１８５０ｂを突出させると、リフレクタ８６０と後方レンズ体１８５０との位置決めを行うことが容易である。また、この変形例の

50

ように、突出部 1850b の前端面 1851b と板状体 861 の前端面（凹面部 861a）とが同一形状とされ、突出部 1850b を隙間部 862 に挿入したときに、両前端面（851b と 1861a）が略面一な状態となると、前方レンズ体 870 を通じて目視可能な「サイドランプ装置の内部構造」の意匠性が向上する。尚、各突出部 1850b の対応する関係にある隙間部 862 への「挿入」は「嵌合状態」で行われてもよいし、「遊入状態」で行われてもよい。また、突出部 1850b の前端面 1851b の形状は、板状体 861 の前端面（凹面部 861a）の形状にあわせて変更可能であり、例えば、前端面（凹面部 861a）が「四面カット状」や「半円筒状等」の他の凹面形状を備えれば、前端面 851b の形状もこの「他の凹面形状」とすることが好ましい。

【0225】

10

また、冷陰極管を用いて構成される前方発光体 830 は、実施例に示す直線状に限らず、略 U 字状、略円形状、略 L 字状等の種々の形状とすることができる。更に、本実施例では、冷陰極管の両側方における後方側の部位に、LED を配置（連続状）する態様を例示したが、冷陰極管の一侧方における後方側の部位に、LED を配置してもよい。

【図面の簡単な説明】

【0226】

【図 1】本発明の実施例に係る遊技機を示す正面図である。

【図 2】本発明の実施例に係る遊技機において、前面枠が開いた状態を示す斜視図である。

。

【図 3】本発明の実施例に係る遊技機において、遊技盤を示す正面図である。

20

【図 4】本発明の実施例に係る遊技機を示す裏面図である。

【図 5】本発明の実施例に係る電子制御装置を示すブロック図である。

【図 6】（a）は本発明の実施例に係る遊技機が備える電子制御装置を構成する主制御部の説明図であり、（b）は本発明の実施例に係る遊技機が備える電子制御装置を構成する払出制御部の説明図である。

【図 7】本発明の実施例に係る遊技機が備える電子制御装置を構成する特別図柄制御部の説明図である。

【図 8】本発明の実施例に係る遊技機が備える電子制御装置を構成する音声・ランプ制御部の説明図である。

【図 9】本発明の実施例に係る遊技機の主制御部が行うメインジョブを説明するためのフローチャートである。

30

【図 10】本発明の実施例に係る遊技機において、電源断（停電等）が発生したときの処理を示すフローチャートである。

【図 11】本発明の実施例に係る遊技機において、電源断（停電等）が発生したときの復電処理を示すフローチャートである。

【図 12】本発明の実施例に係る遊技機において、当否判定ジョブを説明するためのフローチャートである。

【図 13】本発明の実施例に係る遊技機において、予告関連処理を説明するためのフローチャートである。

【図 14】当否判定ジョブを構成する大当たり処理を説明するためのフローチャートである。

40

。

【図 15】当否判定ジョブを構成する外れ処理を説明するためのフローチャートである。

【図 16】本発明の実施例に係る遊技機において、主制御部の内蔵 RAM に格納された各種メモリ等の代表例を示す説明図である。

【図 17】本発明の実施例に係る遊技機において、特別図柄メインジョブの概略を説明するためのフローチャートである。

【図 18】本発明の実施例に係る遊技機において、大当たり表示ジョブの概略を説明するためのフローチャートである。

【図 19】本発明の実施例に係る遊技機において、外れリーチジョブの概略を説明するためのフローチャートである。

50

【図 20】本発明の実施例に係る遊技機において、特別図柄制御部が行う予告処理を説明するためのフローチャートである。

【図 21】本発明の実施例に係る遊技機において、主制御部を示す説明図である。

【図 22】本発明の実施例に係る遊技機において、主制御部を構成する CPU を示す説明図である。

【図 23】本発明の実施例に係る遊技機において、中央装置を説明するための概略的な正面図である。

【図 24】(a) ~ (d) は、特別図柄表示装置に表示される特別図柄を説明するための概略的な説明図である。

【図 25】(a) ~ (c) は、特別図柄表示装置等の作動を説明するための概略的な説明図である。

10

【図 26】(a) ~ (c) は、特別図柄表示装置等の作動を説明するための概略的な説明図である。

【図 27】本発明の実施例に係る遊技機において、サイド装置を示す正面図である。

【図 28】本発明の実施例に係る遊技機において、サイド装置を構成する電飾装置の分解斜視図である。

【図 29】本発明の実施例に係る遊技機において、サイド装置を構成する電飾装置の縦断面図である。

【図 30】(a) は本発明の実施例に係る遊技機において、サイド装置が備える後方レンズ体の背面図であり、(b) は本発明の実施例に係る遊技機において、サイド装置が備える後方レンズ体の縦断面図である。

20

【図 31】(a) は本発明の実施例に係る遊技機において、サイド装置が備えるリフレクタの正面図であり、(b) は図 31 (a) の a - a 縦断面図であり、(c) は図 31 (a) の b - b 縦断面図である。

【図 32】(a) は本発明の実施例に係る遊技機において、リフレクタの光通過孔と、後方ランプ装置との関係を示す説明図であり、(b) は本発明の実施例に係る遊技機において、リフレクタの光通過孔と、発光中の後方ランプ装置との関係を示す説明面であり、(c) は図 14 (a) の d - d 断面図である。

【図 33】特別遊技関連処理を説明するためのフローチャートである。

【図 34】特別遊技関連処理（疑似確変大当りの場合）を説明するためのフローチャートである。

30

【図 35】特別遊技関連処理（疑似通常大当りの場合）を説明するためのフローチャートである。

【図 36】(a) 及び (b) は本発明の実施例に係る遊技機において、大当たり表示と確率変動手段との関係等を説明するための説明図である。

【図 37】(a) 及び (b) は本発明の実施例に係る遊技機において、大当たり表示と確率変動手段との関係等を説明するための説明図である。

【図 38】本発明の実施例の変形例を示す概略的な縦断面図である。

【図 39】本発明の実施例の変形例に係る電子制御装置を示すブロック図である。

【図 40】(a) は本発明の実施例において、変形例に係るリフレクタの正面図であり、(b) は図 40 (a) の f - f 縦断面図であり、(c) は図 40 (a) の g - g 縦断面図である。

40

【図 41】本発明の実施例の変形例に係る遊技機において、リフレクタの光通過孔と、後方ランプ装置との関係を示す説明図である。

【図 42】本発明の実施例の変形例に係る遊技機が備えるランプ装置において、リフレクタと後方レンズ体を示す斜視図である。

【図 43】(a) は図 42 のランプ装置が備えるリフレクタと後方レンズ体を示す平面図であり、(b) は図 43 (a) の k - k 縦断面図である。

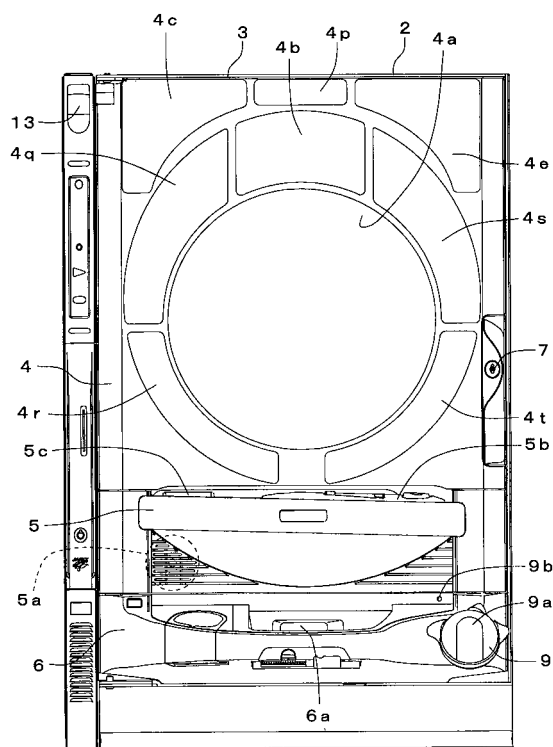
【符号の説明】

【0227】

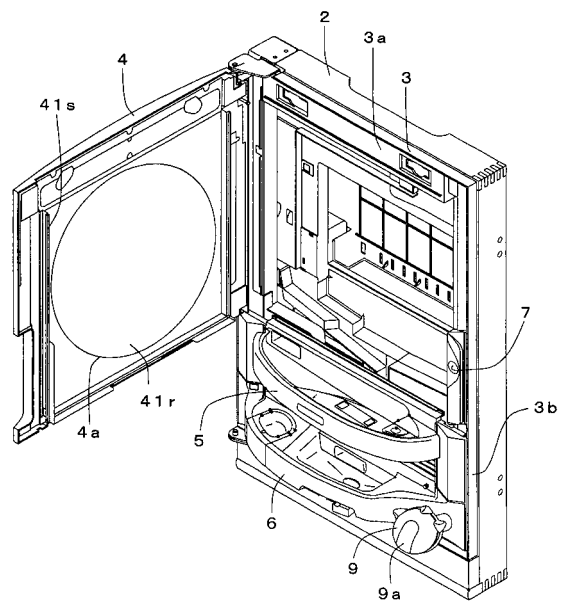
50

- 1 ; パチンコ機（遊技機）、
 1 8 ; 変動入賞装置（可変入賞手段）、
 2 7 ; 特別図柄表示装置（可変表示手段）、
 1 4 0 ; 主制御部（確率変動手段）、
 1 4 0 及び 3 3 1 ; 作動手段（作動実行手段、作動終了手段）。

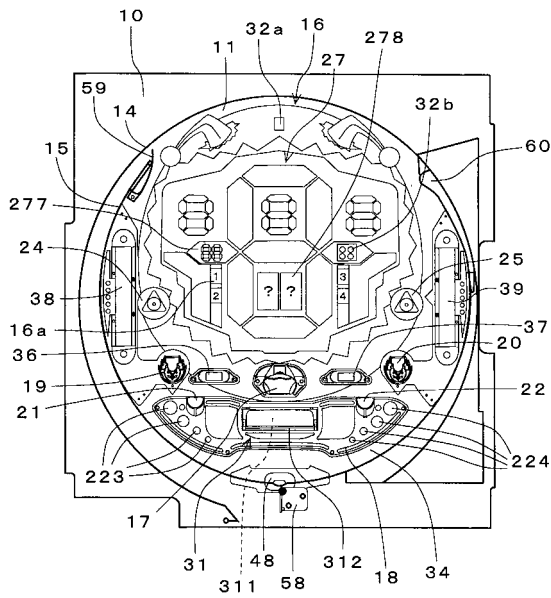
【図 1】



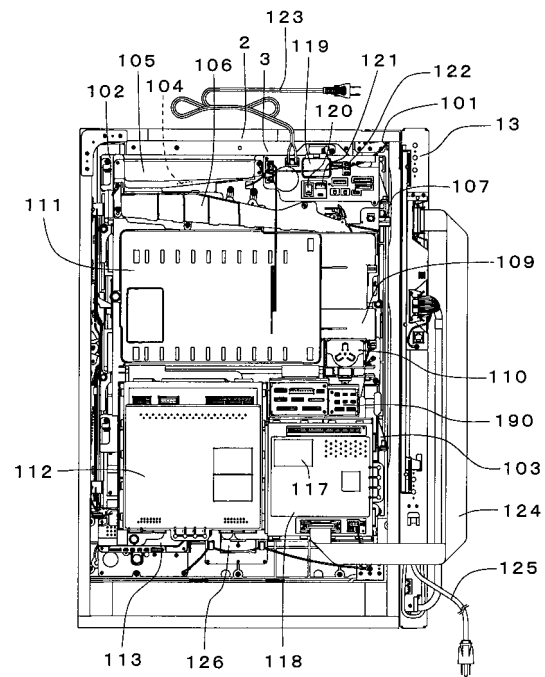
【図 2】



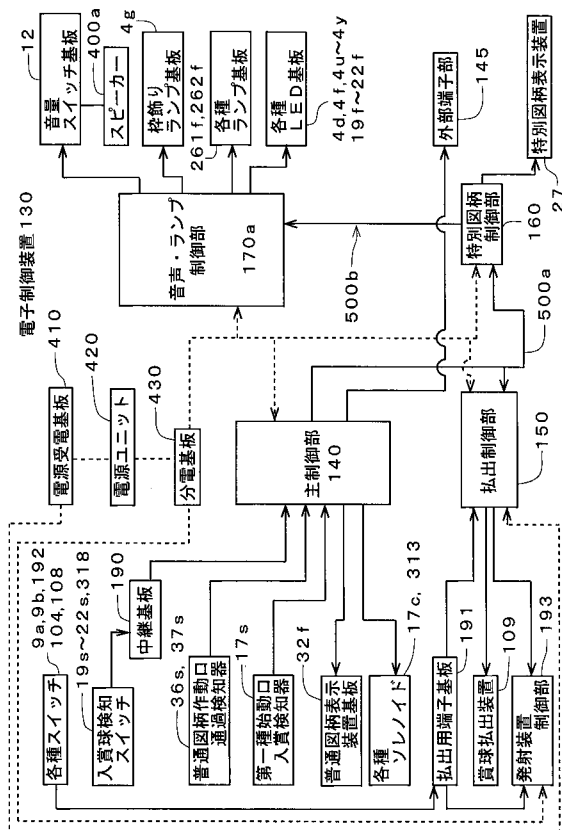
【図 3】



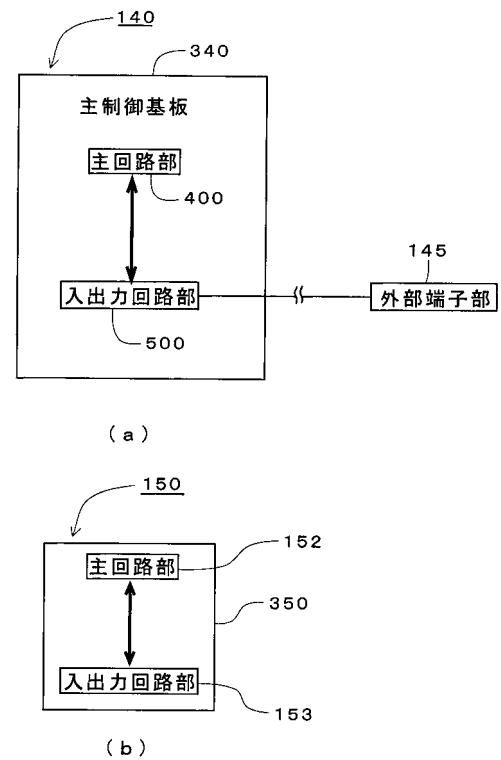
【図 4】



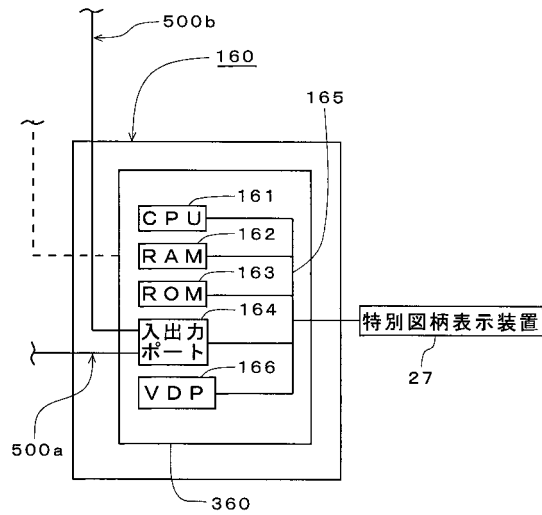
【図 5】



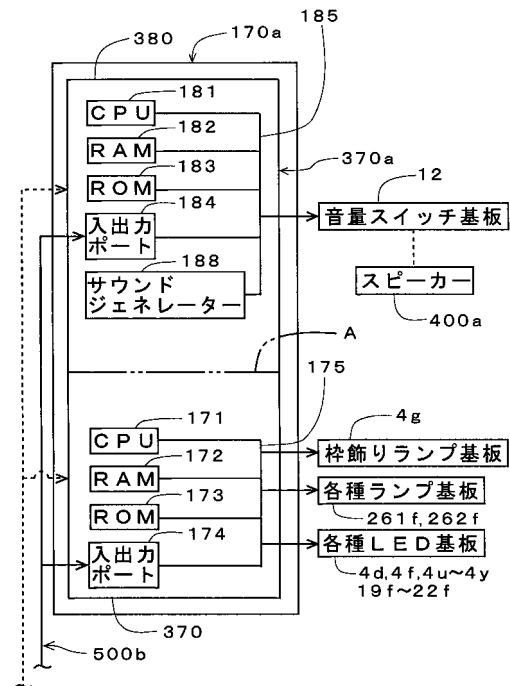
【図 6】



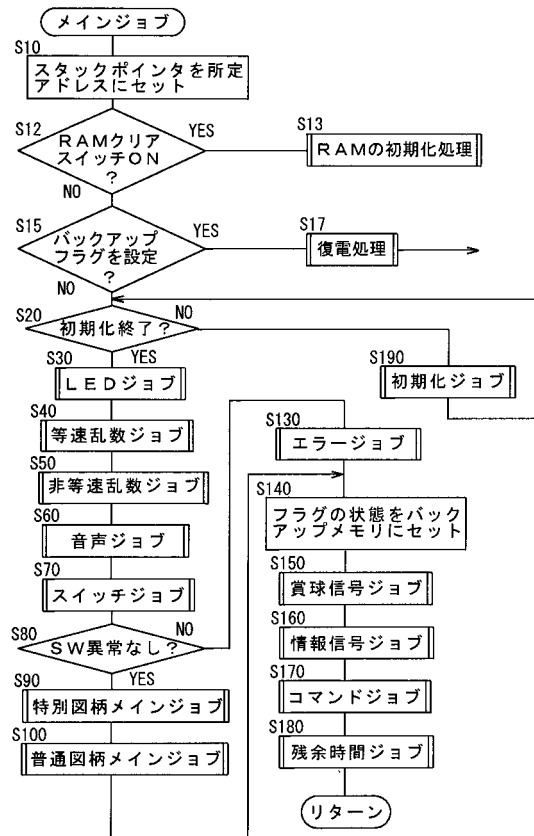
【図 7】



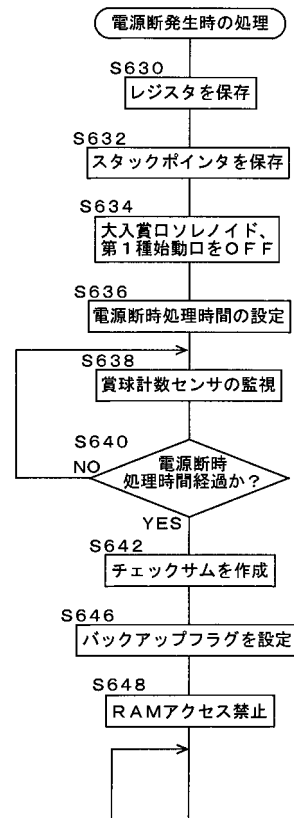
【図 8】



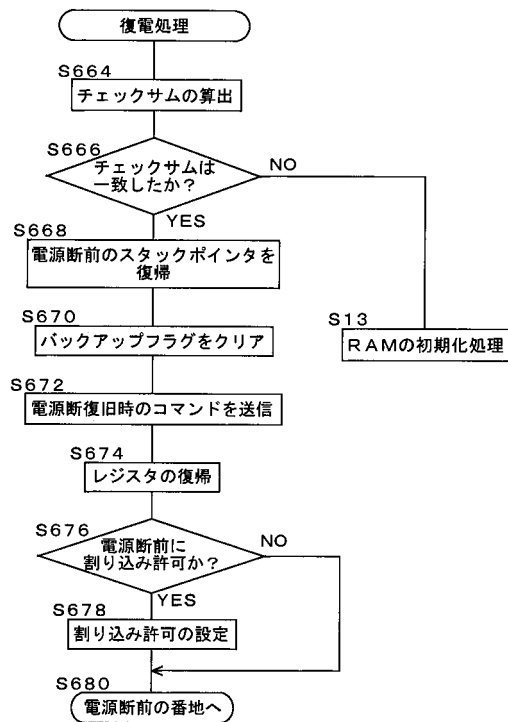
【図 9】



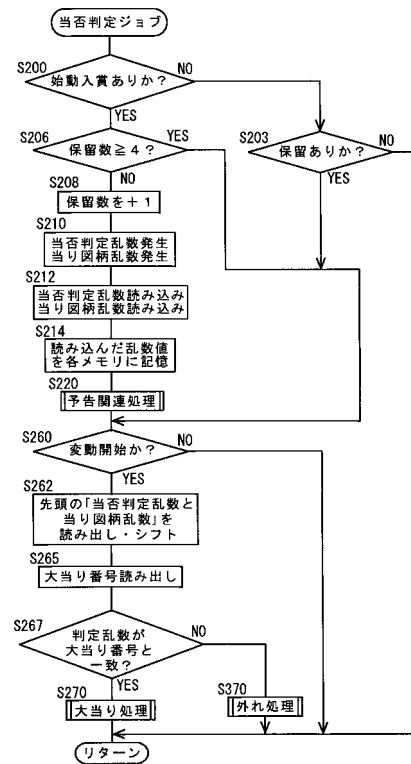
【図 10】



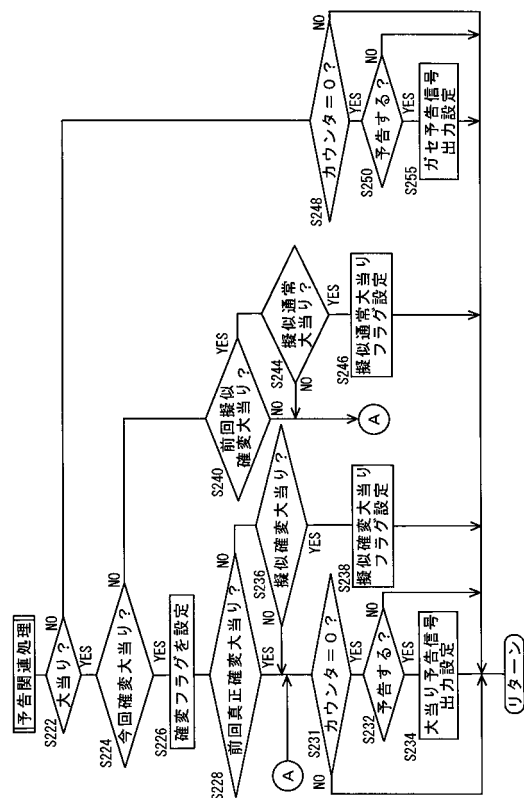
【図 1 1】



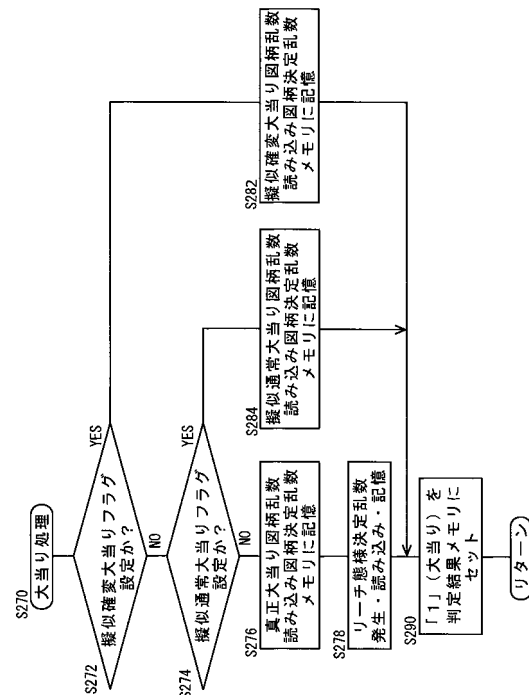
【図 1 2】



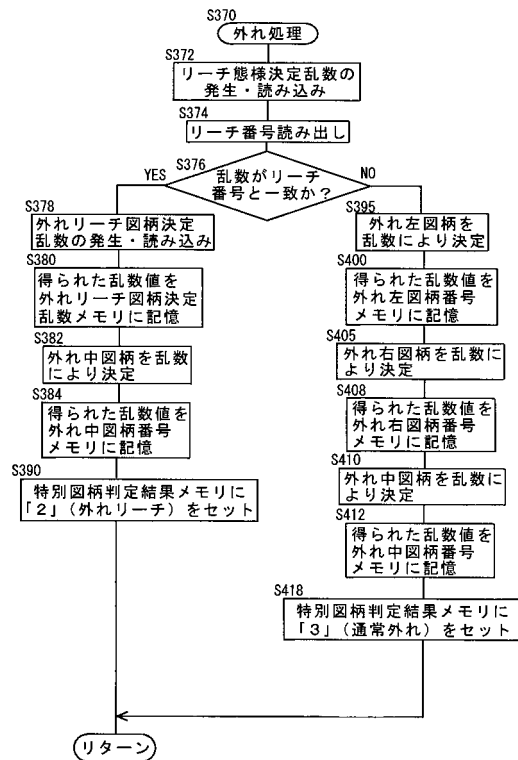
【図 1 3】



【図 1 4】



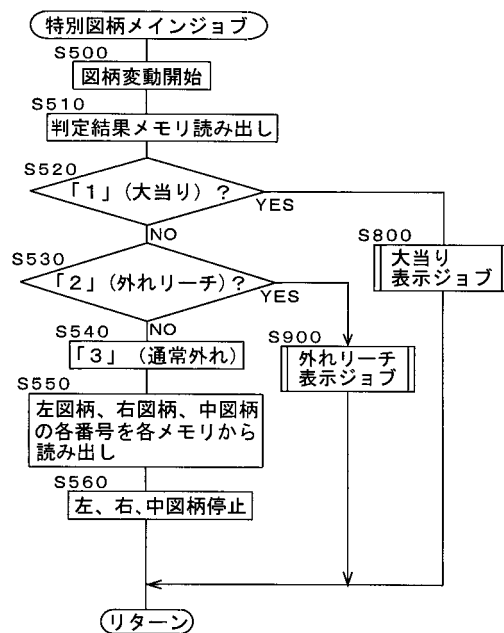
【図 15】



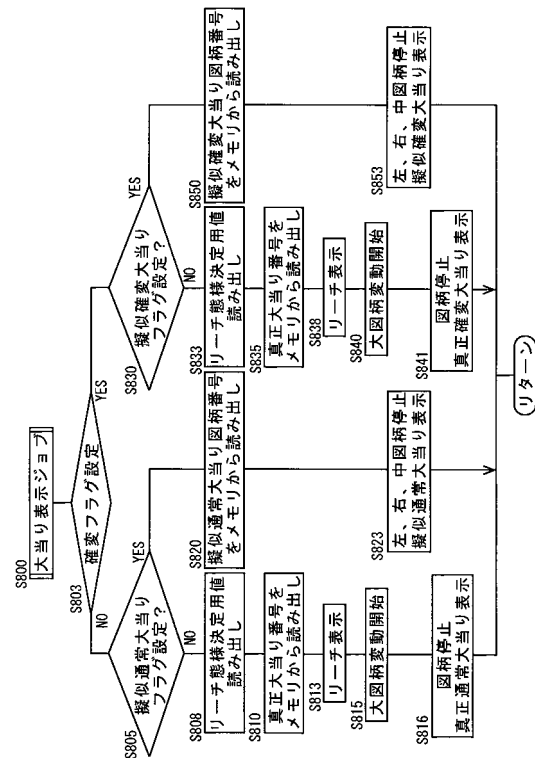
【図 16】



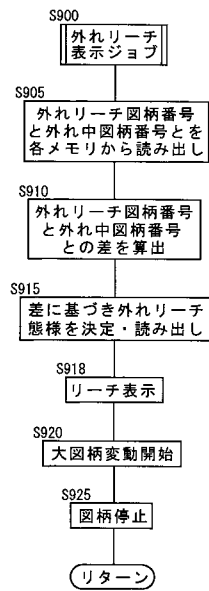
【図 17】



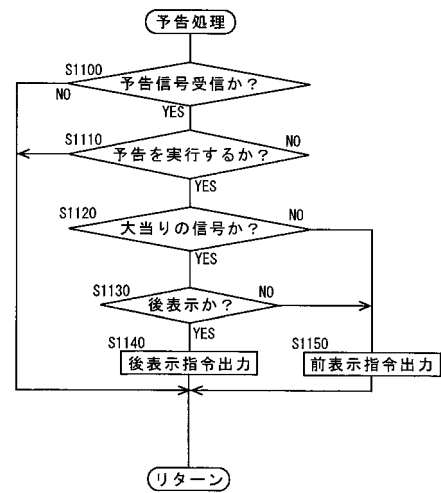
【図 18】



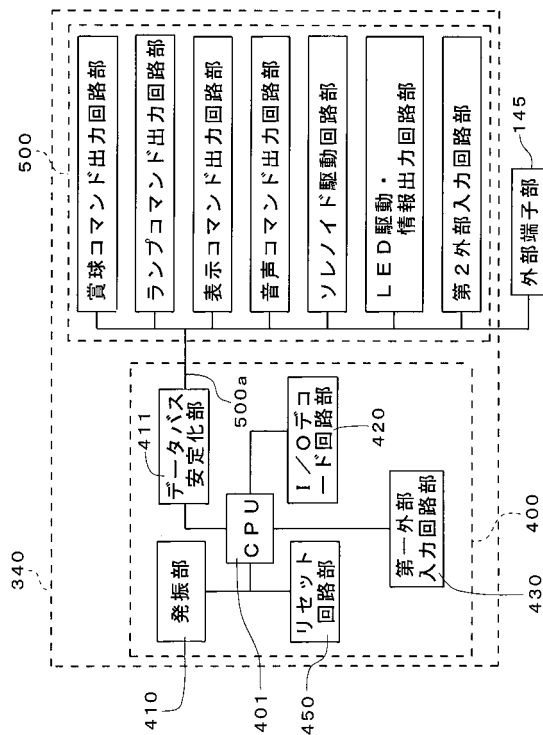
【図 19】



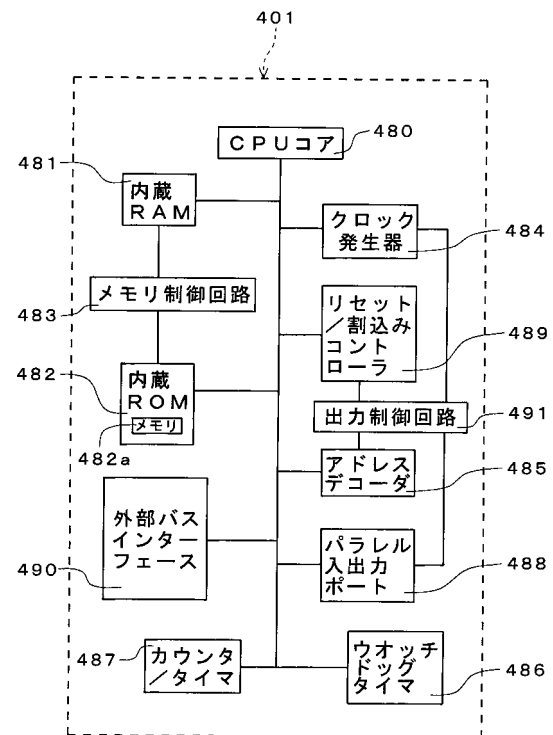
【図 20】



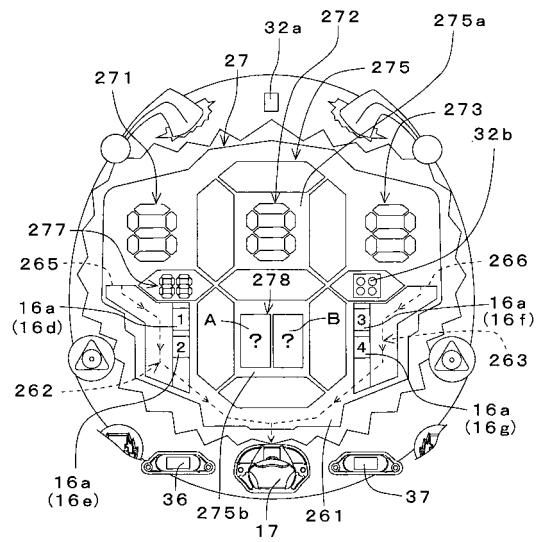
【図 21】



【図 22】



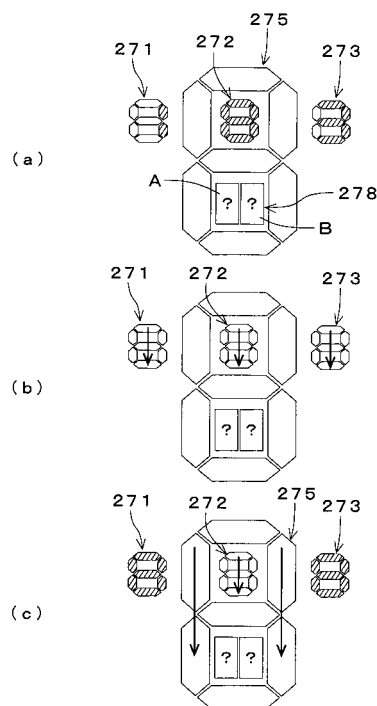
【図 23】



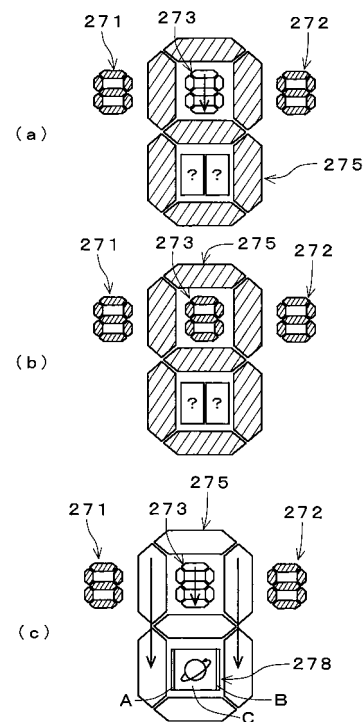
【図 24】

(a)	7	7	7	真正確変大当り図柄
(b)	8	8	8	真正通常大当り図柄
(c)	1	3	5	擬似確変大当り図柄
	3	5	7	
	5	7	9	
	7	9	1	
	9	1	3	
(d)	2	4	6	擬似通常大当り図柄
	4	6	7	
	6	8	2	
	8	2	4	
	8	6	4	
(e)	1	8	3	外れ図柄

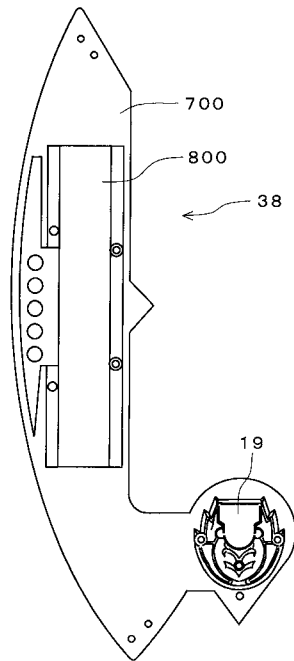
【図 25】



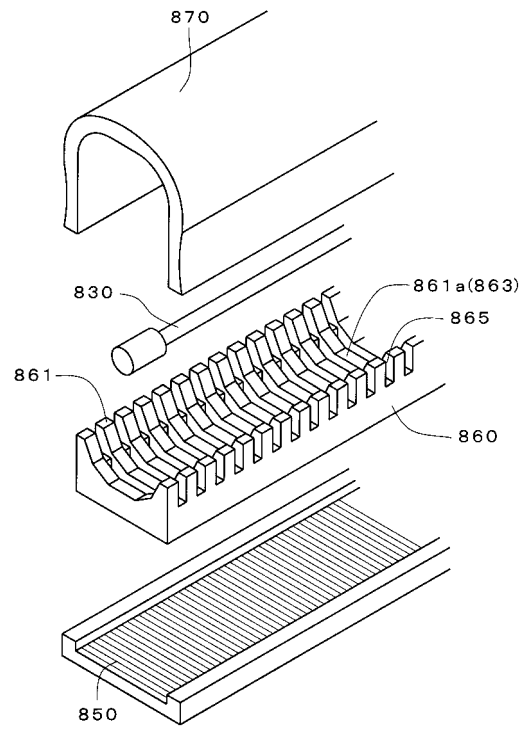
【図 26】



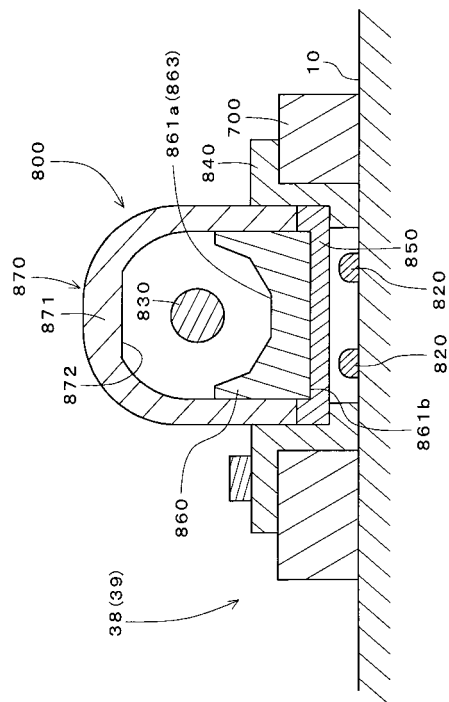
【図 27】



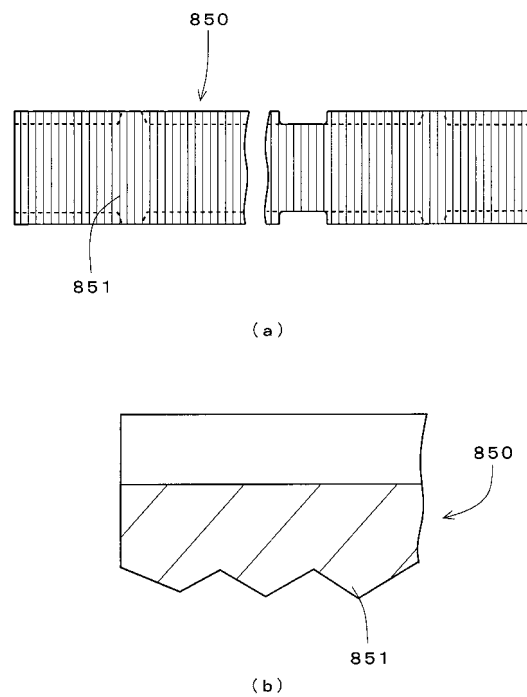
【図 28】



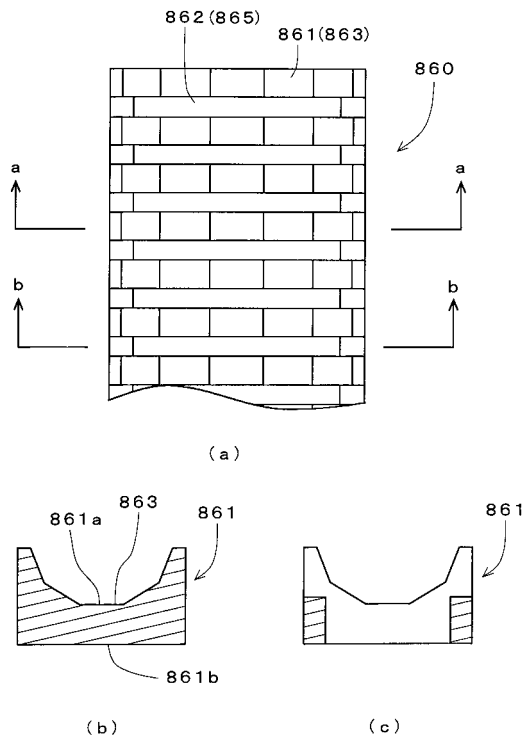
【図 29】



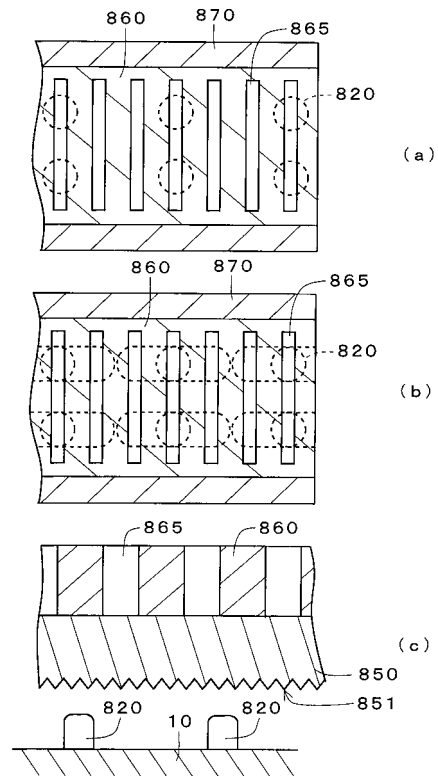
【図 30】



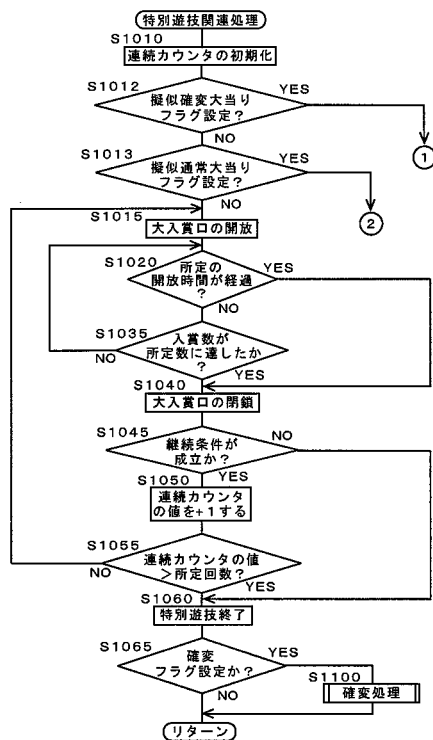
【図 3 1】



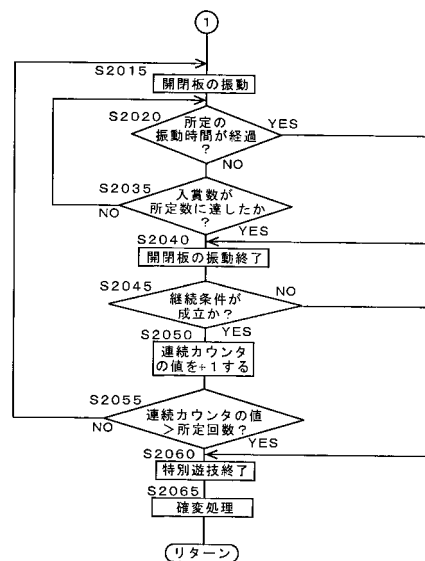
【図 3 2】



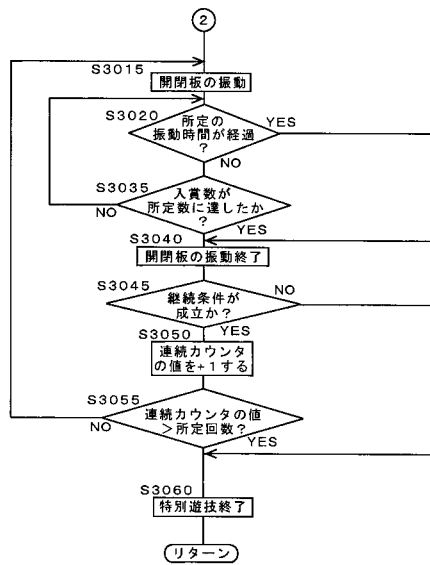
【図 3 3】



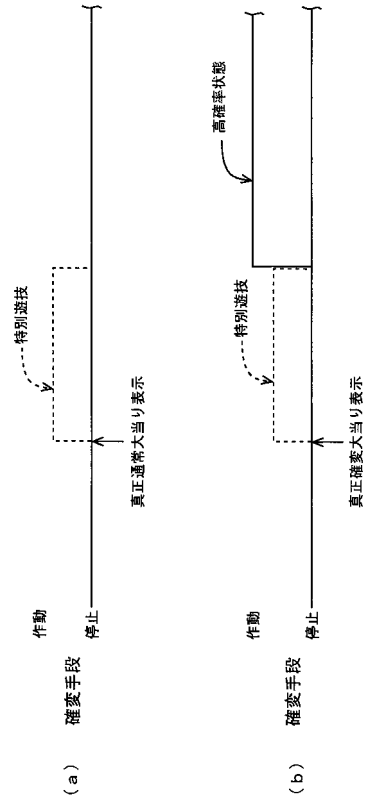
【図 3 4】



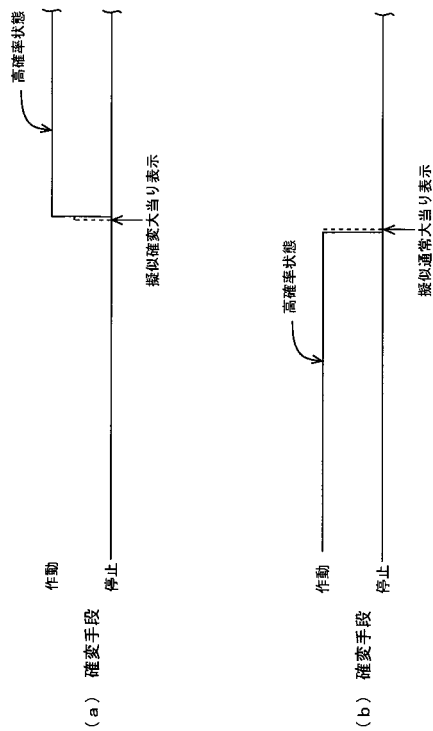
【図 35】



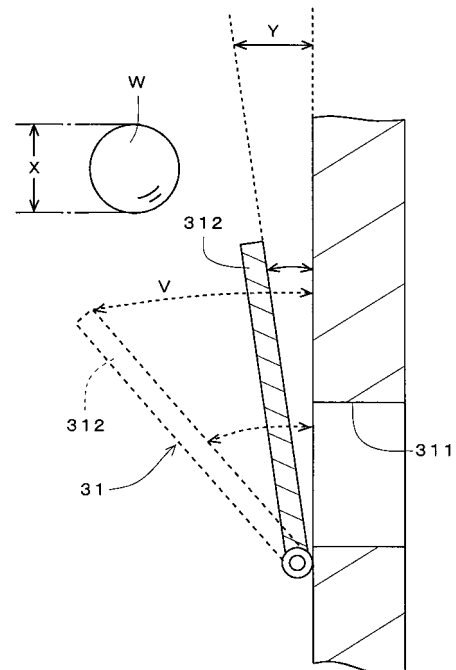
【図 36】



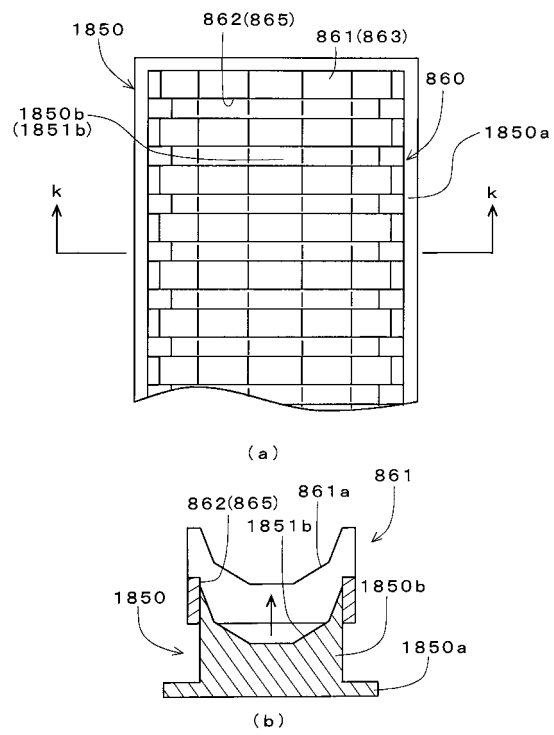
【図 37】



【図 38】



【図 43】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平 0 9 - 2 5 3 2 9 6 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 1 5 7 6 8 6 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 3 0 8 7 1 9 (J P , A)
特開 2 0 0 1 - 3 1 4 5 7 8 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2